

REDAKCIJA MAGAZINA PLAY! VAM ŽELI SREĆNU NOVU GODINU!

JANUAR 2009. | BROJ 30

PLAY!



COVER STORY:

LEFT 4 DEAD



VIRTUAL

S H O P

10%
POPUST NA
SVE IGRE



SVAKI 50. KUPAC DOBIJA POKLON



PROMOCIJE
NOVIH IGARA
PETKOM I
SUBOTOM



**NAJBOLJI IZBOR
GEJMERSKIH
KONFIGURACIJA**



NEC AccuSync LCD73
(17") **6.990⁰⁰ din**

NEC AccuSync LCD93
(19") **7.990⁰⁰ din**



www.virtualshop.rs

Bul. Mihaila Pupina 85
011 311 20 49
MOB: 065 VIRTUAL

Kneza Višeslava 63
TC Bazar Vidikovac
011 3564 881
www.programmer.rs

Makedonska 30/Dečanska 5
TC Euro centar
011 337 4048



Servis
računara
i konzola



G-CUBE[®]

be yourself... inspire others



www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELEX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



PLAY!



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM





JOIN THE QUEST

QUEST: EUnet Special Offer

GOAL: Postani korisnik EUnet ADSL Flat paketa uz besplatan Gaming Extra Bandwidth.

REWARD: Vrhunska veza za udobno igranje, ušteda vremena i novca, pripadnost guildu onih koji znaju šta je vrhunski Internet.

SPECIAL OFFER: Zamisli svoj game space, u kome ti i tvoji prijatelji odlučujete o sudbinama ostalih, birate ko i kada igra, vladate svojim virtuelnim svetom, brzo i lag-free, za samo 3800 dinara!



www.eunet.rs
0800 300 400



UVODNIK

DRAGI NAŠI!

Obično zabavni magazin nije mesto za politiku, a i ovo nije politika, u pitanju je ekonomija. Da, svetska ekonomska kriza. Kod nas je od milošte zovu Seka ... OK, da se odmah ne prepadnete, vaš omiljeni časopis je i dalje tu, ali samo želim da vas unapred obavestim da će neke promene možda doći. Možda i neće, svi se nadamo najboljem, ali dok se situacija oko krize ne stabilizuje, svi ćemo biti „od danas do sutra“.

Generalno, mi u PLAY! redakciji ne verujemo u krizu. Šteta što u nju veruju drugi, koji su oko nas. Možda ne bi ni oni verovali da ne veruju oni treći oko ovih naših drugih i eto vam spirale. Sve u svemu, naša neverica u vezi sa krizom najlakše se može videti tako što ćemo za ovaj novogodišnji broj kao i uvek doneti nagradnu anketu sa vrednim nagradama, za sve vas koji ste sa nama i za ove novogodišnje praznike. Anketa će nam kao i uvek pomoći da izaberemo najbolju igru 2008. godine, i da na taj način obeležimo godinu iza nas. Pored glasanja vas, vernih čitalaca, i naši saradnici i urednici doprineće izboru, pa ćemo napraviti zajedničku listu najboljih naslova.

Znači - šaljite svoje predloge za igru godine, javljajte nam se u što većem broju i možda osvojite i neku nagradu. Čitajte omiljeni časopis, radujte se praznicima pred nama, pa se vidimo početkom februara! Sve najbolje!

TOP 5

1. WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Četiri godine nakon izlaska World of Warcraft-a, pred nama se nalazi druga po redu ekspanzija za najpopularniju MMORPG igru današnjice. Nekome ko nije igrao WoW do sada možda će biti mali problem da se uklopi u kompletnu priču, ali će 'stara garda' prilično lako pronaći sebe ...

2. LEFT 4 DEAD

Oduvek ste želeli da budete okruženi bezumnom gomilom koja liči na ljude, a samo želi da ih jede? Svesni toga da najmanji ujed može da vas pretvori u jednog od njih, da vam oduzme poslednji tračak ljudskosti koji je preostao? Ovo je igra za vas.

3. GTA IV (PC VERZIJA)

Posle dobrih pola godine čekanja Niko Belić stiže i na PC. Svi oni koji nisu imali prilike da odigraju GTA IV kada se pojavio na Xboxu 360 i PlayStationu 3 će, ako imaju dovoljno jaku mašinu, pohrliti da ga odigraju na kućnim računarima.

4. A VAMPIRE STORY

Istinski biser, pravi mali vremeplov u vremena kad su avanture bile dominantne na tržištu, i igra koja će posebno značiti starijim ljubiteljima žanra.

5. PRINCE OF PERSIA

Pola dana gejملهja prožetog sjajnom grafikom, vrlo specifičnom atmosferom i epilogom kakav se retko viđa je najveći kvalitet ove igre, čime je ona zaslužila svoje mesto o ovomesečnom top-u.

BROJ 30 – JANUAR 2009.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

GLAVNI UREDNIK:

Milan Đukić

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Luka Zlatić, Aleksandar Vuletić, Uroš Miletić

REDAKCIJA:

Nikola Nešović, Vladimir Dolapčev, Srđan Bajić

SARADNICI:

Vladimir Kosić, Nenad Dimitrijević, Miloš Hetlerović, Stefan Marković, Ivan Ognjenović, Vukašin Stijović, Marko Nešović, Nikola Branković, Dragan Kosovac, Nikola Dolapčev, Nikola Jovanović, Viktor Vidosavljević

LEKTOR:

Andrijana Ćirković

ART DIREKTOR:

Ivan Čosić

POSTAVKA PRVOG BROJA:

Jasmina Radić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) --Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

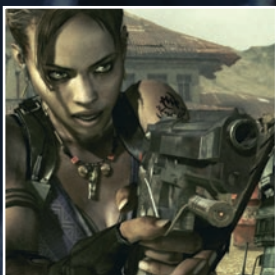
30

33

32

Resident Evil 5

Nakon velikog uspeha koji je postigao Resident Evil 4 bez obzira na drastično odstupanje od tradicionalnog survival horror izvođenja, koji su klasične Resident Evil igre ustanovile, nije neko iznaneđenje što će i sledeći nastavak biti u sličnom više akcionom fazonu ...



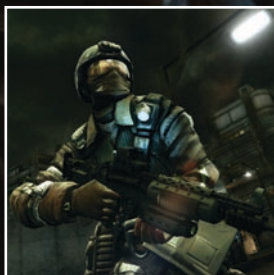
Watchmen: The End is Nigh

Koliko će fanovi stripa biti oduševljeni činjenicom da je u pitanju pre svega akciona igra sa mnoštvom brutalnih okršaja kao okosnicom je pitanje, ali je jasno da to što je Mooreovo remek-delo više od akcije, ne znači da će The End is Nigh biti loša igra ...



Killzone 2

Killzone 2 će doneti i napredni multiplayer na kojem se radi paralelno sa razvijanjem singleplayer iskustva. Igrači će biti u prilici da biraju dve od 16 unikatnih sposobnosti i tako kombinuju u jedinstvenu klasu kako bi što bolje odgovorili potrebama na terenu ...



AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



GOLD

Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zasluži da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



SILVER

Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom izuzetnom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



BRONZE

Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zasluži da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

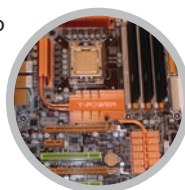


70 | Intel Core i7 940

Najnovija Intelova procesorska arhitektura prvi put je najavljena pre više od godinu dana kao naslednik do sada aktuelnih Core 2 procesora, a napokon smo dočekali prve modele i isitali kako se ponašaju u praksi.

72 | Biostar T-Power X58

Novi Intelov X58 čip našao je svoje mesto i na novom Biostarovom modelu, pa smo na test dobili primerak Tpower X58 ploče namenjene najnovijim desktop procesorima Nehalem arhitekture, odnosno Core i7 modelima.



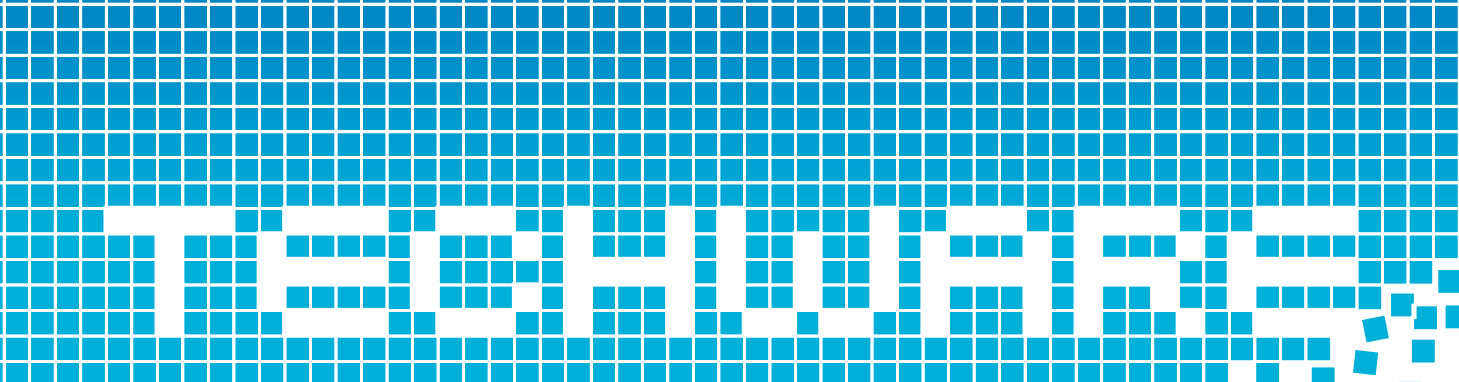
76 | Logitech MX1100

Sjajan bežični, laserski miš, koji nije striktno namenjen igračima, ali je dovoljno dobar da se čak i u toj sferi može bez problema snaći.



7	Uvodnik
8	Sadržaj
10	Techware
13	13th page
22	Flash
28	Retro Play! Januar 1999.
30	Previews
30	Resident Evil 5
31	Street Fighter IV
32	Killzone 2
33	Watchmen: The End is Nigh
35	Reviews
36	Left 4 Dead
38	Prince of Persia
40	Tomb Raider: Underworld
42	Need For Speed: Undercover
46	MotorStorm: Pacific Rift
50	WoW: Wrath of the Lich King
54	Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir
58	Grand Theft Auto IV
62	A Vampyre Story
64	Football Manager Handheld 2009
65	The King of Fighters The Orochi Saga
66	Modovi
68	Hardware

SPOROŽEN



NOVI TEASER ZA MISTERIOZNI VAIO

Sony je izbacio nekoliko novih teasera za svoj misteriozni proizvod čiju prezentaciju svi željno iščekujemo. Na japanskoj sekciji Sony web sajta (<http://www.vaio.sony.co.jp/>) možete videti najnoviju reklamu u kojoj se pojavljuje naznaka veličine novog mobilnog uređaja, ali i dalje bez i jednog detalja o čemu je zapravo reč.

DELL SPREMA RIVALA MACBOOK AIR-U

Dell sprema novi ultratanki laptop kao odgovor na Appleov MacBook Air. Već je pušten tizer sajt (<http://adamobydell.com/>), a računar se zove Adamo, dok specifikacije nisu poznate. Javnosti bi trebalo da se predstavi do kraja marta.

FORBES ASIA PROGLASIO EEE PC ZA PROIZVOD GODINE



Asusov Eee PC je proglašen proizvodom godine 2008, prema časopisu Forbes Asia, odmah nakon što je krunisan kao uređaj godine i kompjuter godine prema časopisu Stuff Magazine. Kao opravdanje za svoj izbor, Forbes je pohvalio Eee PC zbog inovativnosti i prodora na tržište, i dodao da je izuzetno lako prenosivi laptop promenio svetsku PC industriju. Ovaj novi dodatak karakteristikama Eee PC se priključio brojnim drugim nagradama isticanim u medijskim, dizajnerskim i industrijskim krugovima tokom prošle godine, od kojih su najznačajniji "Najbolji uređaj za putovanja" prema NBC.com i prestižna nagrada G-Mark

HP FIREBIRD 803 MINI PC ZA GEJMERE

HP je otkrio najnoviji gejmerski mini desktop PC, Firebird PC 803 koji pored malog kućišta poseduje sjajnu konfiguraciju. U pitanju je NVIDIA nForce 760i SLI čipset sa Intelovim Core 2 Quad Q9550 procesorom na 2.83GHz, 4GB RAMa, dve NVIDIA GeForce 9800S grafičke, dva 320GB SATA diska, Blu-ray optika uz 5-in-1 čitač kartica, 6 USB portova, FireWire, dva eSATA, i jedan DVI dual-link, Bluetooth i 802.11n WiFi. Kako bi smanjili veličinu ali i zagrevanje Firebird 803 poseduje eksterno napajanje. Na prvi pogled impresivna konfiguracija koja međutim odmah postavlja pitanje kako proširivati sistem? Odgovor na to pitanje kao i informacije o ceni i datumu pojavljivanja u prodaji ćemo ipak morati da sačekamo.



uređuje: Nikola Nešović

TECHWARE

SJAJNI REZULTATI GEFORCE GTX 295 SLI SISTEMA U 3DMARK VANTAGE

Sajt XFastest došao je do dve GeForce GTX 295 kartice, svaka sa pod dva GT200 procesora na sebi, vezao ih u SLI i testirao zajedno sa Core i7 965 Extreme Edition procesorom. Rezultati su ludilo - sjajnih 32573 poena na "performance" podešavanjima u 3DMark Vantage, što je ipak manje od triple-SLI GTX 280 sistema koji je ranije ostvario 36598 poena na istim podešavanjima. Verovatno će sledeće verzije drajvera doneti određene optimizacije za ove, još neizašle kartice.

INTELOVI SSD DISKOV KONAČNO U PRODAJI

Intel je konačno pustio u prodaju dugo očekivane SSD diskove i prvi koji će se pojaviti u prodavnicama su 2.5 inčni X25-M kapaciteta 160GB kao i 1.8 inčni X18-M koji će se pojaviti tokom januara. Oba modela se odlikuju malo potrošnjom energije i većim performansama u odnosu na ostale SSD diskove na tržištu ali su zaboravili da nam otkriju neke od specifikacija kao i cene.



NOKIA GOLD ARTE 8800

Nokia je predstavila još jednu modifikaciju popularnog 8800 Arte fashon telefona sa maskom od 18 karatnog zlata, obloženu belom kožom kako bi još više pojačala utisak luksiznog telefona. Što se tiče specifikacija telefon je identičan kao i Carbon Arte što podrazumeva 3G podršku, 4GB fleš memroije, OLED displej i 3.2MP kamera. Očekujemo ga u prodaji za koji dan ali cena mu još uvek nije poznata.

 042internet.com

<http://www.042internet.com>

Najbolji ping
na gaming serverima!
Jednostavno povezivanje
Jedinstvena tarifa
Uvek slobodne linije
Plaćanje putem tel. računa

POSMATRAJTE INTERNET DRUGAČIJIM OČIMA

BESPLATAN PRISTUP
na više od

50

sajtova iz naše mreže!

username: play
password: play

042/420-421

1.36 Din/min + PDV (slab saobraćaj)

2.72 Din/min + PDV (jak saobraćaj)

Skromna nova godina i na vreme postavljeni ukrasi!

OK, evo nam Nove Godine. Kako rekoše vlasti, neće biti glamuroznih dočeka i poznatog prijema kod predsednika, sve zbog finansijske krize. Kul, kul ... biće jedan stejdž, Ana Stanić, Goran Bregović, ako sam to lepo ispratio. Ono što je pozitivna jeste što je očigledno nova vlast u gradu odlučila da ozbiljno shvati svoj posao, pa su novogodišnji ukrasi postavljeni još 1. decembra, a ne negde oko 27. Sad još samo da ih skinu pre prvog aprila i možemo slobodno reći da su opravdali poverenje koje su im pružili brojni sugrađani. Da je kriza uzela maha i u drugim sferama života može se videti po brojnim ponudama za prodaju novih automobila koje su „samo do 31.12.“ ali i sve većim brojem onih koji su „samo do 01.02“, a trend će se verovatno i nastaviti. Popularni lanac MAXI nudi čak 100 dana odloženog plaćanja bez kamate, a sve kao očigledan odgovor na smanjenu prodaju jer su ljudi krenuli da štekaju svaki dinar iščekujući ono što će se dešavati u narednoj godini.

Kažu da su indicije da glavni deo krize kod nas stiže u martu, pa ako imate nešto dinara prebacujte ih što pre u evre. A ako ste mislili da ste vi samo „običan igrač“ i da vas to neće dotaći, varate se – cene igara već su otišle na gore, pa tako neki naslovi od 2500 dinara sada su 3000 dinara a ima i zabeleški većih skokova cena. Sve naravno bazirano na naglom jačanju dolara. I vi što se pretplaćujete na raznorazne MMORPG igre, pogledajte koje cifre sada plaćate, jer je većina cena bila usklađena sa odnosom dolar/evro, a situacija se neće popraviti skoro.

Do pre samo nekoliko meseci imali ste odnos 50 dinara dolar, 75 evro, 100 i nešto funta. Sad je dolar na oko 75, evro je na 85 a funta je na 86-87. Dovoljan pokazatelj da cene u narednom periodu očigledno niko neće umeti da predvidi. Ako ništa možete jeftino da se vozite kolima, sad je benzin samo 77 dinara, a sigurno će ići još niže u narednom periodu. Možda je to prilika da se konačno „skinete“ sa WoWa i drugih igara, sada za tih 1500 dinara možete solidno da se navozate kolima. Očekujem i da će pasti cene maloprodaje, restorana, kafića, tako da će oni koji nekako imaju malo više keša živeti relativno ok u 2009. godini, za razliku od onih koji će, daleko bilo, ostati bez posla ili imaju platu vezanu za dinar a ne za recimo evro.

No da vas ne mračim ovim prognozama, budite vedri i veseli, lepo se naodmarajte za predstojeće praznike pa ćemo da vidimo već šta nam donose meseci pred nama.

13th page



OEM LICENCE ZA WINDOWS XP IZDAJU SE DO 30. MAJA

Microsoft javlja da je produžio mogućnost licenciranja Windowsa XP za OEM proizvođače računara, pa će oni to umesto do 31. januara moći da rade do 30. maja sledeće godine. Ovo bi trebalo da pokrije "rupu" do izlaska Windowsa 7, koji bi trebalo da stigne drugom polovinom sledeće godine i, po rečima Microsofta, sasvim lepo da radi i na minijaturnim laptopovima.

JAPANCI NAPRAVILI PRVI KOMERCIJALNI BLURAY-DVD HIBRIDNI DISK

Iako slični projekti nisu doživeli tržišni izlazak, japanski Pony/Canon izbacio je prvi komercijalni Bluray/DVD disk, baziran na tehnologiji koju je razvio JVC. Disk ima jedan Bluray sloj od 25 GB i dva DVD sloja koja primaju do 8 GB materijala, a u japanske prodavnice dolazi u februaru. Problem će biti "samo" cena pošto ovakav disk košta nešto preko 400 dolara, što je više od cene Bluray plejera.

LG PRADA II U PRODAJI

LG je odlučio da za sam kraj pred novogodišnje euforije zvanično pusti u prodaju LG Prada II telefon za evropsko tržište. Za samo €600 eura dobijate 3 inčni tačskin sa WQVGA rezolucijom, slajder QWERTY tastaturu, 5MP kameru sa Schneider-Kreuznach optikom i auto-fokusom, Wi-Fi 802.11 b/g, HSDPA, 7.2 Mbps i 60MB integrisane memorije uz microSD slot za maksimalnih 8GB prostora. Standardna Li-ion baterija obezbeđuje oko 400 sati stand by režima ili oko 3 časa razgovora.



ASUS GALAXY 7 PRVI UTISCI

Asusov tačskin telefon Galaxy 7 sve više postaje tema o kojoj se priča na Internetu i ekipa sa Mobile Review sajta je dobila ekskluzivnu priliku da ga isproba. Prema njihovim informacijama umesto 800MHz procesora biće upotrebljen 528 MHz Qualcomm MS7200A, korisnički interfejs Glide je od starta pokupio simpatije koji izgleda prelepo na 3.5 inčnom tačskin displeju rezolucije 800×480 piksela. Pored toga dobijate 512MB radne memorije, 4GB prostora za smeštanje podataka uz microSD slot i 5MP kameru. Galaxy 7 se u prodaji pojavljuje najverovatnije početkom sledeće godine.



ASUS TELEFON SERTIFIKOVAN ZA SKYPE

Asus je pustio na tržište prvi videofon sertifikovan za Skype za neograničene video pozive preko Interneta - AiGuru SV1. Sa displejem od 18 cm i ugrađenom web kamerom, zvučnikom i mikrofonom, videofon podešen za WiFi omogućava korisnicima neograničene besplatne video pozive prema drugim korisnicima Skype-a bez potrebe za kompjuterom.

Njegov interfejs, zasnovan na ikonicama i jednostavan za korišćenje, kao i intuitivni izgled sa tasterima pojednostavljuju pozive preko Interneta – svi mogu lako da zovu i primaju video i glasovne pozive s jednog Skype naloga na drugi. Korisnici čak mogu i da učestvuju u konferencijama preko telefona, što čini AiGuru SV1 jeftinim, sve-u-jednom glasovnim i video rešenjem za konferencije u malim kompanijama. Dalje, AiGuru SV1 omogućava korisnicima da zovu sa i primaju pozive na fiksne i mobilne linije po veoma jeftinim tarifama.



Kupci u Evropi mogu da unapred naruče videofon iz Skype prodavnice, po ceni od 269.95 evra, uz isporuku koja počinje sledeće nedelje.



NOVI IMAC DEBITUJE POČETKOM SLEDEĆE GODINE

Economic Daily News kaže da Apple sprema novi model iMac računara za prvo tromesečje sledeće godine i da je Quanta Computer, firma koja proizvodi ove računare, spremna da isporuči oko 800 hiljada komada mesečno. Novi iMacovi će najverovatnije biti bazirani na Centrino 2 platformi - dvojezgarni ili četvoroezgarni Montevina procesori u 45-nm tehnologiji, DDR2 ili DDR3 memorija, osvežena grafika i solid-state drajv.



GOOGLE OPTIMIZOVAO PRETRAGU PREKO ANDROIDA

Google je optimizovao svoj sajt za T-Mobileov G1 aparat baziran na Android platformi, kao i za Appleov iPhone, tako da su pretrage preko ovih telefona sada brže, a rezultati formatirani da se lepo uklapaju u njihove ekrane. Unapređenja su dostupna na američkoj verziji Googleovog sajta, kao i na iPhone i iPod Touch aparatima sa firmverom 2.0 ili novijim, a tokom sledeće godine biće primenjena i na lokalizovane stranice Googlea.

IDC PREDVIĐA ZA 1.9% MANJU ISPORUKU TELEFONA U SLEDEĆOJ GODINI

Nakon sedam godina rasta, tržište mobilnih telefona će sledeće godine zabeležiti pad, i to za 1.9% u odnosu na prethodnu godinu. Ovo je najviše povezano sa aktuelnom svetskom ekonomskom krizom, ali IDC kaže da će se situacija vratiti na staro 2010. gde bi rast trebalo da iznosi 7.7%, što znači da se dvocifreni skok neće skoro vratiti.

ASUS PREDSTAVIO NOVI DIGITALNI RAM

Asus je predstavio novi digitalni foto ram nazvan UFOTO UF715. Ram ima ugrađene zvučnike kojima se mogu puštati MP3 pesme na nekim ili svim pesama, a "Foto-in-Motion" tehnologija omogućava pojačanje saturacije slike, bacanje "svetlosti" na objekte na slici, ubacivanje "sepie" i prikaz slike kao crno-bele.

Ram podržava i "PictBridge", odnosno mogućnost direktnog štampanja na štampačima koji podržavaju ovu tehnologiju, a ostatak čine čitač pet formata kartica, 128 MB interne memorije, automatsko uključivanje i isključivanje, kalendar, slajd šou, datum i sat, i daljinac. Više informacija na www.asus.com/news_show.aspx?id=13863.



ISUPPLY PREDVIĐA PAD ISPORUKE ČIPOVA ZA 9.4% U 2009

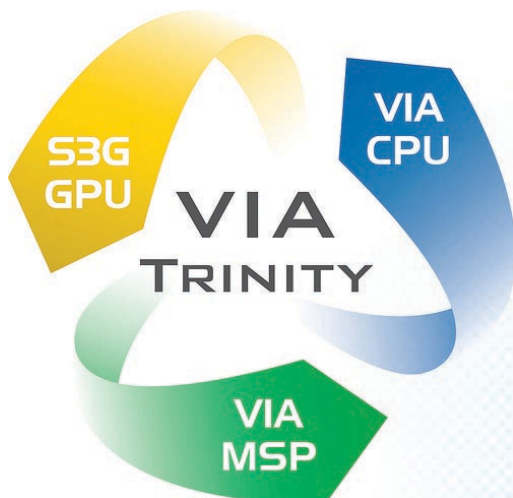
Statističari iz firme iSupply kažu da zarada od isporuke čipova konzumentske elektronike u ovoj godini iznosila 266.6 milijardi dolara, odnosno 2.2% manje u odnosu na 2007. godinu, dok bi u sledećoj godini, ako se nastavi ovakav razvoj situacije, iznositi 241.5 milijardi, odnosno čak 9.4% manje u odnosu na ovu. iSupply je pre divljanja ekonomske krize predviđao rast od 6.8%. Uprkos predviđanjima poznatih ekonomista da se kriza neće skoro okončati, iSupply je optimističan i kaže da će 2010. zarada skočiti za 6.4%.

NVIDIA.COM PONOVO HOSTUJE DRAJVERE ZA MOBILNE GPU-OVE

Posle bezbrojnih vapaja vlasnika laptopova sa GeForce 8M i novijim čipovima, koji su zbog često tragično zastarelih drajvera koje obezbeđuje proizvođač laptopa morali da se dovijaju sa modovanim drajverima preko sajtova kao što su Laptop2Go, NVidia se smilovala i izbacila prvi "zvanični" drajver, 179.28 beta, koji podržava GeForce 8M, 9M i Quadro NVS čipove, i donosi CUDA i PhysX akceleraciju na ovakve laptopove. Ipak, drajver još uvek ne podržava hibridne SLI laptopove, a može se skinuti na www.nvidia.com/object/notebook_drivers.html.

VIA OTKRILA TRINITY PLATFORMU

VIA je najavila novu platformu sastavljenu od tri čipa, nazvanu Trinity. Platforma je orijentisana ka niskopotrošnim sistemima sposobnim za reprodukciju HD videa, i sastavljena je od Nano procesora, nekog od pratećih čipseta i S3 grafike sa podrškom za DirectX 10.1. Ovo je predviđeno za ugradnju na ploče mini-ITX 2.0 formata, a na ovakvim sistemima sasvim normalno bi trebalo da funkcioniše i Vista.



ABIT ZATVARA RADNJU 31. DECEMBRA

Abit, odnosno sadašnji Universal Abit, javlja da će 31. decembra zatvoriti firmu. Nekada jako cenjeni proizvođač ploča pre dve godine dopao je u ruke Universal Scientific Industriala koji su posao pokušali da prebace i na proizvodnju digitalnih foto-ramova i zvučnika.



GEFORCE 285 I 295 GTX SPECIFIKACIJE

Na sajtu Expreview pojavile su se specifikacije nadolazeće GeForce GTX 285 kartice: 55-nanometarski GT200 procesor na 648 MHz (602 na GTX 280), 240 šejdera na 1476 MHz (1296 na GTX 280) i gigabajt GDDR3 memorije na 2484 MHz (2214 na GTX 280). Interfejs ka memoriji je 512-bitan, kartica traži dva 6-pinska PCIe konektora, a cena nije otkrivena. Dalje, ovde su se pojavile specifikacije kao i poređenje performansi nadolazećeg GTX 295 sa Radeonom HD 4870 X2. Kartica ima dva GPU-a na 576 MHz, memoriju na 1998 MHz i šejdere na 1242, i tuče duplog Radeona u novom Call of Duty-ju, Falloutu 3, Far Cryu 2, Left 4 Deadu, Dead Spaceu i Mirror's Edgeu, uz blagu ili drastičnu razliku. Pritom troši manje struje od Radeona. Kartica bi trebalo da se pojavi za najviše mesec dana.

GOOGLE UBACIO PDF VIEWER U GMAIL

Korisnici Gmail servisa sada će imati više komfora u pregledanju mejlova, pošto je Google ubacio PDF viewer u ovaj servis, tako da više neće morati da preuzimaju i otvaraju dokument u lokalnu nit da imaju preinstaliran neki od samostalnih pregledača. Naravno, i dalje je dostupna mogućnost ručnog preuzimanja dokumenta ili pregled kao HTML dokument.

STIGAO I DVOJEZGARNI K10

AMD-ov dvojezgarni procesor baziran na K10 arhitekturi umalo da bude otkazan, ali je nekako ipak doživio debi - K10 dual-core modeli nazvani Kuma proizvode se u 65-nanometarskom procesu i imaju 1 MB drugostepenog, kao i 2 MB trećestepenog keša.

Potrošnja ide do 95 W a oznake su slične starim "duplim" K8 Athlonima: Athlon X2 7750 Black Edition radi na 2.7 GHz i ima otključan množilac, dok X2 7750 radi na 2.5, a X2 7450 na 2.4 GHz. Takođe, X2 7750 BE tuče starog 6000+ na 3 GHz u većini testova, ali takođe troši i više struje, kako od prethodnika tako i od konkurenских Intel. Ipak, cena je primljiva i iznosi 79 dolara za količine od 1000 komada za najjaču varijantu.



LOGITECH G13 ADVANCED GAMEBOARD SA MEMORIJOM I OSVETLJENJEM

kao dodatak Logitech tastaturi i mišu, koji pruža osećaj udobnosti i kontrolu tokom igranja na računarima.

Izuzetno udobna, oblikovana da odgovara prirodnom obliku dlana i prstiju, sa prijatnim tasterima koji se lako lociraju putem dodira, tri moda za igranje, 25 tastera koji se mogu programirati i analognom palicom koja se takođe može isprogramirati, G13 gameboard omogućava do 87 načina kontrolisanja igre (neophodno je prethodno instalirati softver). Moguće je podešavati različite profile za svaku igru posebno, a tokom igranja mogu se praviti i makroi, bez zaustavljanja same igre.

Za još jednu taktičku prednost tu je GamePanel LCD ekran veličine 160x43 piksela koji pokazuje statistike iz igre, sistemske informacije i poruke od drugih igrača. G13 gameboard poseduje i tastere sa pozadinskim osvetljenjem koji pomažu da se u uslovima slabog ili nikakvog osvetljenja pronađe pravi taster. Može se birati između stotina boja pozadinskog osvetljenja, tako da gameboard izgleda baš kako vlasnik želi.

Logitech G13 gameboard se očekuje u Evropi u decembru uz predloženu maloprodajnu cenu od 89,99 evra.



NE VERUJ NIKOME.
BUDI BRŽI OD SVIH.

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

PlayStation 2

PLAYSTATION 3

PSP
PlayStation Portable

Wii

NINTENDO DS

PC
DVD
ROM

EA
mobile

XBOX 360 LIVE

U PRODAJU OD 21. NOVEMBRA 2008. NEEDFORSPEED.COM

12+
www.pegi.info

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners.

MIRRORS.EDGE.COM

© 2008 EA Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge and the DICE logo are trademarks or registered trademarks of EA Digital Illusions CE AB. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

CCC



PLAYSTATION 3



MIRROR'S
EDGE

THEY WIPED AWAY ALL THE SPIRIT
AND GRITTISS THIS CITY EVER HAD.
I'M GOING TO SHOW THEM
THAT THEY MISSED A SPOT.

THERE'S NO LOOKING BACK

MIŠ NAPUNIO 40 GODINA

Na današnji dan 1968. godine, doktor Douglas Engelbart je na Fall Joint Computer konferenciji prikazao prvi kompjuterski miš, koji je imao drveno kućište i jedan taster. Iako osnovni principi od tada nisu menjani, miš je drastično evoluirao, dobivši točkove za skrol, mnogo programabilnih tastera, optički i laserski tracking, prilagođavanje mase i bežičnu vezu.



APPLE PREPORUČUJE INSTALACIJU ANTIVIRUSA NA MAC

Iako je nepotrebnost korišćenja antivirusa na Mekintošu nekada bila jedna od ključnih marketinških "argumenata", iz Applea sada preporučuju instalaciju i korišćenje antivirusa na ovim računarima i njihovim "neprobojnim" operativnim sistemima, odnosno našminkanim Unixima. Apple savetuje korišćenje programa kao što su Intego VirusBarrier, Symantec Norton Anti-Virus i McAfee Anti-Virus.

YOUTUBE UBACIO PODRŠKU ZA 16:9 VIDEO

Googleov popularni servis YouTube sada je omogućio kačenje videa čije su proporcije stranica 16:9, nasuprot dosadašnjem 4:3 ograničenju. Ekspanzija širokih TFT monitora i odumiranje katodaša (podsetimo, "obični" TFT-ovi nemaju sliku 4:3 nego 5:4, to jest imaju više sliku nego CRT) donela je ovo kao logičnu posledicu, a dimenzije videa koji se kači u niskoj definiciji su 640 x 360 tačaka..



FUJITSU-SIEMENSOV GRAPHICSBOOSTER STIŽE TOKOM DECEMBRA

Fujitsu-Siemensovo prvo eksterno grafičko rešenje, bazirano na ATI External Graphics Platformi, i namenjeno laptopovima, stiže tokom decembra. U kutiji dimenzija 18 x 13 x 3.35 cm nalazi se ATI Mobility Radeon HD 3870 sa 512 MB memorije, što je sasvim dovoljno da igračke performanse gotovo svakog laptopa drastično skoče. GraphicBooster ima dva USB porta, DVI i HDMI izlaze i još uvek nepoznatu cenu.

Mirror's Edge PC zahtevnost

Mirror's Edge za PC izlazi sredinom januara, a pojavile su se i minimalne hardversko-sofverske specifikacije za pokretanje ove igre:

Windows XP SP2 ili Windows Vista SP1, Intel Pentium 4 na 3.0 GHz ili ekvivalentni AMD 1 GB RAM-a, Shader Model 3.0 grafička kartica sa 256 MB video memorije, 8 GB prostora na disku, DVD čitač, DirectX 9.0c-kompatibilna zvučna kartica, Internet konekcija (ako se želi pristup Leaderbordu)



Otpuštanja u Gearboxu

Shacknews prenosi da će 25 ili 26 zaposlenih iz Gearboxa biti otpušteno zbog slabog prijema igre Brothers in Arms: Hell's Highway, između ostalog. Na našu i vašu veliku žalost, Aliens: Colonial Marines je stavljen "na led", mada su prve glasine rekly da je ceo projekat kompletno otkazan.

Izašla Linux verzija Preya

Icculus.org kaže da je izbacio Linux verziju pucačine Prey. Može se skinuti demo verzija ili instalator za punu verziju, a u drugom slučaju, potrebno je imati diskove sa igrom (odakle se vuku fajlovi sa podacima) ili Steam verziju igre na Windows partitiji. Download i uputstvo za instalaciju može se naći na icculus.org/prey.



Drakensang demo

Izašla je engleska demo verzija nemačke rol-plej igre Drakensang: The Dark Eye, bazirana na popularnom pen-and-paper sistemu u toj zemlji. Demo je težak 501 MB i može se skinuti na www.gamershell.com/news_66194.html.





KLAN RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu



Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com

Fallout 3 editor

Izašao je dugo očekivani editor za Fallout 3, kojim igrači mogu menjati igru po volji. Na Bethesda's sajtu se mogu naći korisne informacije za sve koji se spremaju da modifikuju igru, kao i sam paket težak oko 8.5 MB.

Hi-res teksture za Fallout 3

Igrači Fallouta 3 kojima se nisu svideli ne preterano detaljne teksture u ovoj igri, izbacili su sopstvene varijante u visokoj rezoluciji. Paket je težak 400 MB, a za igranje u punom sjaju potrebna je što jača mašina. Download na www.gamershell.com/download_36866.shtml.



Savage 2 postao besplatan

S2 Games su svoju igru Savage 2: A Tortured Souls proglasili besplatnom, tako da je sada može igrati bilo ko, bez ikakvih ograničenja. Pušen je još i Mac klijent koji se može skinuti na savage2.s2games.com, pored Windows i Linux varijante.



Witcher stiže i na konzole

Nakon odličnog uspeha sjajne PC rol-plej igre The Witcher, CD Projekt Red objavljuje da će na jesen sledeće godine izaći i konzolna verzija koja će se zvati "The Witcher: Rise of the White Wolf". Autori kažu da priča neće biti menjana, pošto osećaju da i konzolni igrači traže ozbiljan i mračan svet kao i duboko rol-plej iskustvo koje Witcher nudi, za razliku od brojnih "limunada" koje su do sada izlazile, ali će grafički endžin biti unapređen dok će borbeni sistem biti prilagođen džopedu.

Legendary demo

Gamecock Media izbacuje demo verziju svoje fantazijske pucačine Legendary, koja se bavi otvaranjem Pandorine kutije (ali bukvalno interpretirano). Igra postoji još i za PS3 i Xbox 360, izašla je u novembru, a masivni paket od 1.92 GB svucite sa www.gamershell.com/download_37066.shtml.



Najavljen X-Men Origins: Wolverine

Activision je najavio akciono-avanturističku igru X-Men Origins: Wolverine, koju rade Raven Software i Amaze Entertainment. Igra je bazirana na nadolazećem istoimenom filmu i bavi se Wolverineovom prošlošću, a takođe ponovo uvodi lika po imenu Sabretooth. Igra stiže u martu sledeće godine za sve aktuelne stone i džepne platforme.



Rezultati hardverskog istraživanja na Steamu

Valve objavljuje najnovije rezultate istraživanja na Steamu, sa podacima uzimanim od juna do ovog meseca. 65% igrača na Steamu ima NVidia grafičku karticu, ATI koriste 27.4% njih, a ostatak ide na Intel i druge integrisane čipove. 63.6% ljudi koristi Intel, a 36.4% AMD procesore, dok je Windows XP u 32-bitnoj verziji zastupljen kod 68.7% igrača. Gotovo 60% njih ima 2 ili više gigabajta memorije, a gotovo 50% ima procesor sa dva. Detaljne rezultate pogledajte na store.steampowered.com/hwsurvey.

Prince of Persia bez zaštite

Prodajna verzija novog Princa Persije nema nikakvu zaštitu od kopiranja, kaže Ubisoftov community menadžer Chris Easton. Chris kaže da mnogi igrači tvrde da ih komplikovane zaštite i aktivacije teraju da piratizuju igre, i misli da će ovo biti prava prilika da li je to samo izgovor za pirateriju ili će ljudi zaista bolje kupovati ovakve igre.



Igre protiv antivirusa

Sajt ExtremeTech napravio je test koliko aktuelni antivirusi utiču na performanse, odnosno koliko usporavaju igre dok rade. Tu su i preporuke koje antivirus treba izbegavati zbog ovoga, a ako hoćete da iscedite maksimum iz svoje mašine, bacite pogled na <http://www.extremetech.com/article2/0,2845,2336629,00.asp>.

Kraj Need For Speed serijala

Sajt Electric Playground saznaje da je Electronic Arts otkazao razvoj sledećeg dela Need For Speed serijala, zbog slabe prodaje i loših recenzija poslednjeg nastavka. Kažu da nisu dobili zvaničnu potvrdu od EA, dok iz kompanije nisu dali nikakve konkretne izjave, ali se na raznim stranama mogu čuti glasine da će Electronic Arts zbog finansijskih problema okončati kompletan NFS serijal.



Strong Bad Episode 5 demo

Telltale Games izbacuje demo verziju petog i poslednjeg poglavlja njihovog serijala "Strong Bad's Cool Game For Attractive People". Demo epizode nazvane "8-Bit is Enough" sadrži početak igre i može se skinuti na www.telltalegames.com/demo/8bitisenough.



Kao i svake godine do sada, magazin PLAY! bira najbolju igru proteklih 12 meseci. Baš kao što smo radili i na početku 2008., priliku da glasaju imaće članovi redakcije i stalni saradnici, ali i vi, naši dragi čitaoci. Vaša ujedinjena lista najboljih igara i naše liste stvorice jednu, glavnu, ultimativnu listu najboljih igara 2008. godine, što je najpravedniji način odabira ostvarenja koja su obeležila godinu na izmaku.

Kao što znate, vaš trud i želju da pomognete u odabiru nagradicemo, pa će tako najsrećniji među vama osvojiti vredne nagrade. Kako biste poslali svoj predlog igre godine, potrebno je da pošaljete SMS na broj 1990 u formatu „ANK igragodine“ (primer ANK GTA4) i to je sve! Glasanje traje od 24.12.2008. godine do 30.01.2009. godine, nakon čega ćemo objaviti listu najboljih igara 2008. godine ali i kontaktirati najsrećnije među vama putem SMS-a.

SMS 1990

Izbor za najbolju igru 2008. godine



spisak nagrada:

1. Sony Playstation 3 + video igra
2. Sony PlayStation portable + video igra
3. Logitech X-230 zvučnici
4. Mirror's Edge video igra
5. Left 4 Dead video igra
6. Need for Speed Undercover video igra
7. Crysis: Warhead video igra
8. Guild Wars Complete Collection
9. City of Heroes & City of Villains
10. Command & Conquer 3: Tiberium Wars video igra

Stoga požurite – SMS na broj 1990 u formatu „ANK igragodine“, naravno bez navodnika, i jedna od pomenutih nagrada može biti vaša!

ANK

PLAY!

Retro Play!

Januar 1999.

Srećna Nova 1999. godina! Ok... godina u kojoj je proleće počelo NATO bombardovanjem, i nije srećna, ali na nama je da se podsetimo zabave. To opet znači da treba da zaboravimo najgori Star Wars film i njegove derivate, a setimo se recimo Jagged Alliance 2. No, krenimo redom.

Marvel Super Heroes vs. Street Fighter



Ako nas 2009. očekuje Street Fighter IV, pre deset godina početak SF izdanja za godinu i nije bio toliko željno iščekivan od strane publike. Ok. Ideja možda i nije loša na papiru (mada je reciklaža već viđene od strane Capcom – pisali smo u ovoj rubrici o X-Men vs. SF) – super heroji (i zlikovci) iz Marvel stripskog univerzuma protiv glavnih junaka Street Fightera, ali u praksi je opet falilo malo više truda prilikom realizacije. 17 likova i 5 modova igre je sasvim dovoljno za dobru zabavu, pa čak i za vanserijsku igru ukoliko su likovi dobro izbalansirani i svi zanimljivi za igru, i ako su modovi dovoljno raznovrsni. U ovom slučaju glavna fora je svojevrsan tag team koji će biti i najbolja zabava. Važna napomena, ako nabavljate ovu igru, probajte verziju sa automata, a ne sa Playstationa, bolja je za klasu.

Evolution: The World of Sacred Device

Segin Dreamcast je konzola sa čudnim životnim putem, o kom ćemo više pisati kasnije, ali koja je pružila nekolicinu odličnih igara. Jedna od njih je Evolution: The World of Sacred Device, pomalo nepravедno zapostavljeni RPG koji možda nema najdublju priču ikada napisanu, ali ima odličan potezni sistem borbe u koji je, očigledno, bilo uloženo mnogo truda. Zapravo, ukoliko igri pridete kao, recimo, strategiji – biće vam mnogo draža i mnogo jasnije zašto je postala svojevrsan kulturni hit.



Beavis and Butt-Head Do U.



Kao ni junaci South Parka, ni Beavis i Butt-Head nisu dobro podneli tranziciju sa TV-a na igračke mašine. I sa ove istorijske distance zvuči prilično logično da se avanture jednog od omiljenih MTV dueta pretoče u P&C avanturu. Interakcija sa mnogo likova, zanimljivi dijalozi i mnogo humora su zaštitni znaci i žanra i crtanog filma. Međutim, kada u igri ni jedan od ova tri elementa nije na očekivanom nivou, jasno je i zašto se igra ni pre deset godina nije preporučivala nikome osim fanovima dvojice praznoglavaca. Danas, kada su i njih dvojica praktično zaboravljeni, ovu igru je najbolje zaobići u širokom luku.

Star Trek the Next Generation: Birth of the Federation

Ukoliko ste samo u kratkim crtama upoznati sa Star Trek serijalima možete pomisliti da je klasična ST igra ona u kojoj sedite na komandnom mostu Enterprisea i napucavate se sa protivnicima. Pravi Trekkie uvek traži više, a najčešće više i dobija. Birth of the Federation je Microproseova strateška simulacija koja dosta elemenata pozajmljuje iz igara kakve su Civilization ili Master of Orion. Nažalost, interfejs igre je njena najlošija strana i još tada je mogao da odbije igrače zato što je isuviše komplikovano stići do nekih prilično često potrebnih opcija. Osim toga igra je sasvim dobra i svaki Trekkie mora da je ima u kolekciji.



Syphon Filter

Mnogo se priča o originalnosti u igrama i industriji zabave... Ono što je mnogo puta dokazano do sada je da krajni proizvod ne mora da bude naročito originalan da bi bio ni popularan ni kvalitetan. Jedan od primera za tako nešto je Syphon Filter, igra koja veći deo onoga što nudi pozajmljuje iz drugih igara, ali sve radi sa mnogo stila i zaista kvalitetno. U pitanju je pucačina iz trećeg lica, u kojoj se mnogo toga bazira na skrivanju i šunjanju, kao u MGS-u. Iako priča nije toliko duboka, sasvim je dobra, a kada se na to dodaju dobre kontrole, odlična atmosfera i mnogo zabave jasno je zašto je Syphon Filter prerastao u serijal koji sada već broji sedam igara.

Sid Meier's Alpha Centauri

Već smo spomenuli Civilization u ovomesečnoj Retro rubrici. Sada treba da se setimo šta je cilj te igre – odlazak na Alpha Centauri, i da primetimo kako Civ 2, 3, 4... nisu pravi nastavci već više rimejkovi starog dobrog hita. Pravi nastavak bi bio upravo Civ, ali na Alpha Centauriu, toga je bio svestan i sam Sid Meier kada je osmislio ovu igru. Ukratko, sve je isto kao u Civ II, ali u svakom pogledu dovoljno drugačije u još jednoj igri koja će vam oduzeti svo slobodno vreme koje imate. Briljantna igra koja nam za razliku od pogleda u prošlost pruža moguću pogled u budućnost i apsolutnu moć da tu budućnost sami i razvijemo.



Silent Hill



Postoje ljudi koji hororom nazivaju sve ono gde postoje čudovišta koja progone glavne junake uz vodoskoke krvi, a postoje i oni koji znaju da pravi užas dolazi iz nas samih. Silent Hill je survival horror koji su očigledno pravili ljudi iz druge skupine. Glavni junak odlazi sa ćerkom u gradić Silent Hill i na samom ulazu u grad doživljava saobraćajnu nesreću. Kada se probudi, primećuje da ćerka nije pored njega i kreće da je potraži. Iako se sa čudovištima susrećemo maltene odmah, kako igra teče postaje jasno da su ona samo posledica užasa iz života kako glavnog lika, tako i ostalih koji se mogu sresti u Silent Hillu. Zaista legendarna survival horror igra koju, kao i sve ostale iz serijala, apsolutno вреди imati u kolekciji, a i igrati sa vremena na vreme.

CAPCOM

Izlazi: Mart 2009.

Platforma: PS3, XBOX360

Web: <http://residentevil.com/5/>

RESIDENT EVIL 5

PREVIEW



Resident Evil je godinama već jedna od Capcom-ovih najuspešnijih franšiza, od originalnog naslova iz 1996. preko prvih nastavaka na PlayStation-u, preko Dreamcast-a i GameCube-a, pa ponovo PlayStation-a ovaj serijal je nadživio dve generacije igračkih sistema i upravo se sprema za svoj debi na trećoj.

Nakon velikog uspeha koji je postigao Resident Evil 4 bez obzira na drastično odstupanje od tradicionalnog survival horror izvođenja, koji su klasične Resident Evil igre ustanovile, nije neko iznenađenje što će i sledeći nastavak biti u sličnom više akcionom fazonu. Radnja se ovoga puta ne odvija u Raccoon City-u a ni u Evropi već na potpuno novoj lokaciji – u Africi. Fanovima omiljeni Chris Redfield, jedan od glavnih protagonista originalnog Resident Evil-a i Resident Evil-a: Code Veronica, je ponovo u glavnoj ulozi. Chris zajedno sa novom anti-terorističkom grupom pokušava da spreči i otkrije uzroke opasnosti od novog nepoznatog virusa u Africi. Da, ovoga puta umesto na zombije ili poludele evropske seljake sektaše pucaćete na zaražene afričke crnce. Još kada je igra najavljena sa prvim trailerima, bilo je problema sa optužbama vezanim za rasizam tako da je CAPCOM već u sledećim najavama dodao i ponekog belca, prema kojima očigledno nije moguće biti rasista (eh ta politička korektnost :)).

Nova lokacija kao i snaga novih konzola omogućuje daleko veće i otvorenije predele, uz činjenicu da se dobar deo igre odvija po danu pod blještavim suncem sa jakim kontrastima između svetlosti i tame,

jasno je da će atmosfera biti skroz sveža i krajnje neuobičajena za jedan Resident Evil. Slično prošlom nastavku protivnici će biti daleko inteligentiji i brži od usporenih i tromih zombija, a ovoga puta najavljuje se još "opasniji" AI. Kontorle, položaj kamere kao i mehanika pucanja zasnovani su na četvrtom delu ali uz očigledna unapređenja, tako da će gameplay ovoga puta više podsećati na Gears of War nego na neki stariji Resident. Izbor oružja će biti bogat baš kao i u prošlom nastavku, po svemu sudeći noževa, mnogih pištolja, mašinki, pušaka i lansera granata neće nedostajati. Kako će se oružje kupovati, pronalaziti i budžiti za sada nije poznato, nadamo se povratku Merchant sistema iz prošlog nastavka.

Resident Evil 5 doneće i novi kooperativni mod igranja u kome će drugi igrač preko Live-a/PSN-a moći da vam se pridruži i preuzme kontrolu nad Shevom, istetoviranom devojkom specijalcem koja će pomagati Chris-u u Africi. Za vreme kooperativne igre nećete morati da pratite vašeg saborca već će svako moći da ide kuda želi nezavisno. U par trejlera prikazane su i neke zagonetke, slične onima iz Resident Evil Zero-a, koje je moguće rešiti samo u ovom modu.

Osim što grafički izgleda impresivno peti deo Resident Evil-a koristiće novi CAPCOM-ov visoko optimizovani endžin koji će na obe konzole izvlačiti stabilnih 60 frejmova u sekundi, tako da će i animacija biti besprekorna, što nažalost nije slučaj sa svim next-gen igrama. Po svemu sudeći Resident Evil 5 ima sve elemente neophodne za veliki AAA hit a šanse da to i ne bude su realno veoma male.

Treba napomenuti još i da se demo verzija pojavila ali isključivo na japanskom Xbox Live-u, dok se na američkom/evropskom odnosno PSN-u očekuje tek početkom 2009. Puna verzija naći će se u prodaji u Martu sledeće godine za Xbox360 i PS3. PC verzija igre je za sada neizvesna, iako je bila greškom najavljena na par velikih igračkih sajtova CAPCOM je kasnije demantovao najavu. S obzirom na CAPCOM-ovu politiku približavanja PC-u i integracije Windows-a u Live servis, ne bi bilo preveliko iznenađenje da se PC verzija ipak pojavi par meseci kasnije, keep the faith.



Capcom

Izlazi: februar 2009.

Platforme: PS3, Xbox 360, PC

Web: <http://www.streetfighter.com/>

STREET FIGHTER IV

PREVIEW



Street Fighter je ime koje kod većine igrača odmah budi sećanja na njegov legendarni drugi deo, početak devedesetih i naravno arkade. Street Fighter II i sve njegove kasnije revizije su definisale žanr VS borilačkih igara i bez sumnje obeležile čitavu jednu epohu. Kasniji spinoff-ovi u vidu Alpha, EX i VS serijala nastavili su tradiciju sa manje ili više uspeha. Prvi pravi nastavak, Street Fighter III sa svojim većim fokusom na veštinu igranja odveo je serijal u hardcore gaming vode i samim tim ga dosta udaljio od mainstream publike. Nakon čitavih osam godina od izlaska poslednje revizije Street Fighter-a III (3rd Strike), krajem 2007. Capcom je totalno neočekivano najavio Street Fighter IV! Naše najveće iznenađenje bila je pre svega 3D grafika i stilsko vraćanje korenima iz Street Fighter-a II. Kasnije je objašnjeno da se četvrti deo hronološki smešten između drugog i trećeg, tako da je ta promena opravdana a izbor boraca na oduševljenje mnogih, u centar pažnje stavlja legendarne likove iz Street Fighter-a II i ponekoga iz Alpha serijala.

autor: Nikola Jovanović

Kako se Street Fighter IV u međuvremenu pojavio na arkadama, lista boraca je postajala sve kompletnija iz revizije u reviziju, mada još uvek nije poznato ko će se sve naći u verziji za konzole i PC, kada se "kućno" izdanje ovog budućeg hita pojavi u prodaji do kraja ove zime. Da, dobro ste pročitali Street Fighter IV dolazi i na PC ovoga puta! Kako će proći na sistemu na kome je ovaj žanr zaboravljen pre više desetina godina ostaje da se vidi, ali je svakako jasno da Capcom želi da Street Fighter i borilačke igre uopšte ponovo približi najširoj publici.

Izvođenje je u "dve ipo dimenzije", 3D modeli sa donekle ograničenim kretanjem i gameplayom sličnijim 2D nego 3D

borilačkim igrama, nalik Maximum Impact serijalu King of Fighters-a. Grafički je takođe pokušano da se lepota 2D naslova prenese u 3D ali sa interesantnim rešenjima daleko složenijim od sada već provaljenog cell shadinga. Grafika nije nešto posebno složena niti će postaviti nove stadarde u žanru ali izgleda veoma prijatno, sasvim u svom prepoznatljivom fazonu. Crno mastilo slično onom iz prvog trailera koje se prosipa za vreme najbrutalnijih udaraca i ostali originalni "umetnički" efekti jednostavno moraju biti viđeni u pokretu.

Izvođenje je daleko jednostavnije od onoga u trećem delu, sa ciljem da se igra ponovo približi "casual" publici. Standardnih 6 tastera za udarce svedeno

je na 3 a parry tehnike biće zamenjene novim focus sistemom. On će uz pravilan tajming omogućavati izbegavanje napada uz kratku neuništivost, ili specijalne poteze. Takav sistem doprineće daleko neizvesnijim mečevima sa više prilika za povratak, čak i kada ste pri kraju sa energijom.

Osim savšenog porta sa arkada, od "kućne" verzije očekuju se novi modovi, integracija sa PSN-om tj. Xbox Live-om i još par drugih bonusa kao što je recimo anime epilog koji će raditi poznati anime studio - Studio 4°C. Street Fighter IV je već postigao solidan uspeh na arkadama a kako će proći povratak na konzole i PC videćemo početkom sledeće godine.

Guerrilla Games / Sony Computer Entertainment Europe

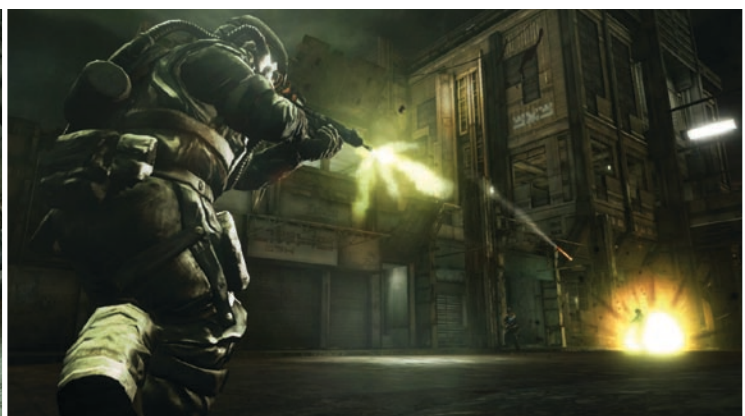
Izlazi: 27. februar 2009.

Platforme: PS3

Web: <http://www.killzone.com/>

KILLZONE 2

KillZone 2 najavljen je sada već davne 2005. godine na E3 sajmu. Aktivno se razvija već oko 24 meseca a rad je poveren Guerilla Games-u, naravno pod okriljem Sony Computer Entertainmenta. U pitanju je treći deo Killzone sage (iako nosi sufiks „2“) jer ne smemo zaboraviti na Killzone: Liberation za PSP na čiju priču se Killzone 2 nastavlja.



autor: Milan Đukić

Radnja igre se u potpunosti odvija u Helghanu, rodnom svetu Helghasta koji su okupirali Interplanetary Strategic Alliance (ISA) koloniju u prethodnim Killzone igrama. Dve godine nakon napada Helghasta na Vektu, ISA odlučuje da težište borbe prebaci upravo na rodni svet Helghana. Cilj je jednostavan – uhvatiti imperatora Visarija i zaustaviti ratnu mašineriju protivničkih snaga jednom za svagda.

Igrač preuzima ulogu Sev-a, veterana rata protiv Helghasta koji je član specijalnih jedinica poznatih kao „Legija“. Za vas invazija na Helghan samo je početak priče. Za vreme invazije upadate direktno iza neprijateljskih linija i ubrzo saznajete da Helghan nije tako „miroljubiv“ kao teritorija koju ste branili u prvom delu igre – matična planeta osvajača iz svemira krije veliki broj nepredvidivih opasnosti, zamki i tajni, a sve iz razloga što su svoju planetu Helghasti upravo pripremili za eventualnu mogućnost napada od strane onih koje oni pokušavaju da pokore. Sada je na vama da se probijete kroz gustu maglu, otrovni vazduh, smrtonosne oluje i nepristupačne šume, a sve kako biste ostvarili ultimativni cilj – uhvatili imperatora Visarija.

U Killzone 2, Guerrila Games donosi brojna poboljšanja, kada govorimo o gameplay

iskustvu, ali je glavni novitet „holivudska realističnost“. Cilj dizajnera bio je da načine igru koja zaista izgleda kao SF akcioni film sa velikog platna. Sve se odvija u prvom licu, kroz oči već pomenutog Sev-a, a ono što smo uspjeli da primetimo tokom prezentacija na PlayStation danima u Londonu i Games Conventionu u Lajpcigu, jeste da programerima to polazi od ruke, te iskustvo igranja Killzone 2 zaista ne možemo da opišemo rečima, jednostavno ga morate probati. Pored konstantne akcije, pucanja i svetlosnih efekata ono čime se programeri hvale je „Lean and peek“ sistem koji omogućava igračima da se sakriju iza nekog objekta a zatim da provire i pucaju na protivnika. Da li je neko rekao Gears of War? Za sada postoje indicije da ćete biti u prilici da vozite i veliki broj vozila, ali tu opciju nismo imali prilike da isprobamo.

Killzone 2 će doneti i napredni multiplayer na kojem se radi paralelno sa razvijanjem singleplayer iskustva. Igrači će biti u prilici da biraju dve od 16 unikatnih sposobnosti i tako kombinuju u jedinstvenu klasu kako bi što bolje odgovorili potrebama na terenu. Nakon što poginu igrači mogu da zamene jednu ili obe sposobnosti i tako osveže svoju klasu. Postoji podrška za do 32 igrača putem interneta kao i formiranje grupa odnosno timova sa do četiri igrača. Dva tima mogu se dodatno udružiti u veću ekipu od osam igrača. Najveći oblik

organizacije je klan, koji omogućava grupe do 64 igrača koji se bore za „Valor poene“, svojevrsnu monetu koju klanovi mogu koristiti za klađenje na turnirima.

Kako u multiplayeru tako i u singleplayer misijama, igračima se mogu pridružiti i kompjuterski vođeni likovi. Indicije u ovom smeru doveli su dronovi u beta verzijama multiplayer moda ali i Garza, Sev-ov prijatelj iz specijalnih jedinica koji će vam se priključivati sa vremena na vreme u određenim misijama.

Kada govorimo o grafici, svakako najprijetnije iznenađenje je potvrda Seb Downie-a iz Guerrilla Gamesa da će finalna verzija igre podržavati 1080i rezoluciju pored 720p, koja je bila osnovna rezolucija u svim beta verzijama igre do sada. Killzone 2 engine pored toga donosi i novitet kao što je MSAA Quincunx (multisample anti-aliasing) a Cell procesor će paralelno procesirati geometriju i indirektno osvetljenje. Još jedan detalj kaže da će modeli karaktera u igri imati više poligona nego celi nivoi u Killzone (1).

Ostaje nam samo da se strpimo do februara 2009. godine kada će se ovaj akcioni FPS pojaviti ekskluzivno za PlayStation 3 konzolu širom sveta.

Deadline Games/Warner Bros. Interactive Entertainment

Izlazi: Mart 2009.

Platforme: PC, PS3, Xbox 360

Web: www.deadline.dk

WATCHMEN: THE END IS NIGH



PREVIEW

Alan Moore je zaista posebna ličnost u svetu stripa. Genije, radoholik, ekscentrik, mag... Čovek koji je zaslužan za neke od najboljih i najuticajnijih grafičkih novela. Takođe, čovek koji ne želi ništa da ima sa ekranizacijama svojih stripova pošto su, iako generalno ne loše, uvek u pitanju dajdžestirane verzije (pomalo i zbog stila koji Moore koristi i načina na koji piše), lišene mnogih važnih stvari i fokusirane na akciju. Najnoviji film rađen po Moorevom delima (a do sada smo videli From Hell, V for Vendeta i League of Extraordinary Gentlemen) je legendarni The Watchmen. Kako je danas igračka industrija bar rame uz rame, a po mnogima i vrednija od filmske, jasno je da će izlazak filma u bioskope pratiti i izlazak igre na najjačim igračkim platformama.

autor: Luka Zlatić

Ljubitelji ovog stripa se verovatno pitaju i kako će izgledati film od par sati u poređenju sa dvanaest epizoda stripa u kojima nema toliko akcije, a o igri da ne govorimo. Rešenje jednostavno. Watchmen: The End is Nigh će izlaziti u epizodama, slično stripu, i pratiće događaje ovog superherojskog tima godinama pre događaja koje opisuju strip i film. To znači da su glavni likovi mlađi, brži, jači i zapravo se bave superherojskim poslom. Razvojni tim i izdavač drže mnoge stvari pod velom tajne, ali smo uspeali da vidimo neke detalje iz prve epizode i to kako Rorschach i Nite Owl deluju u praksi.

Odmah se vidi da je igra na visokom tehničkom nivou, odnosno da izgleda

odlično. Izgleda i da će atmosfera i brutalnost ispratiti strip onako kako treba, naročito ako se ima u vidu akciona priroda igre. Po onome što smo videli glavni deo gejmplaja je upravo direktno sprečavanje kriminalnih aktivnosti u ulozi dva pomenuta junaka i to na način svojstven klasičnim tabačinama u kojima se na mišiće probijate kroz horde neprijatelja. I Rorschach i Nite Owl su odlično animirani, prepoznatljivi i koriste stil borbe i poteze kojima će film verovatno obilovati, a vide se i u stripu.

Koliko će fanovi stripa biti oduševljeni činjenicom da je u pitanju pre svega akciona igra sa mnoštvom brutalnih okršaja kao okosnicom je pitanje, ali je jasno da to što je Mooreovo remek-delo

više od akcije, ne znači da će The End is Nigh biti loša igra. Na kraju krajeva, iako će akcija biti u osnovi izgleda da će priča koja akciju povezuje biti na relativno visokom nivou, pošto je scenario za igru pisao Len Wein, čovek koji je ko-kreirao likove kakvi su Swamp Thing ili Wolverine. Takođe, Dave Gibbons, crtač Watchmena je pomogao grafičkim dizajnerima igre savetima i skicama što obećava i prilično veran vizuelni identitet igre.



FEAR
KEEPS
YOU
ALIVE.

ONLY THE DEAD SURVIVE.
[24.10.08 : DEADSPACEGAME.COM]



PLAYSTATION 3



© 2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



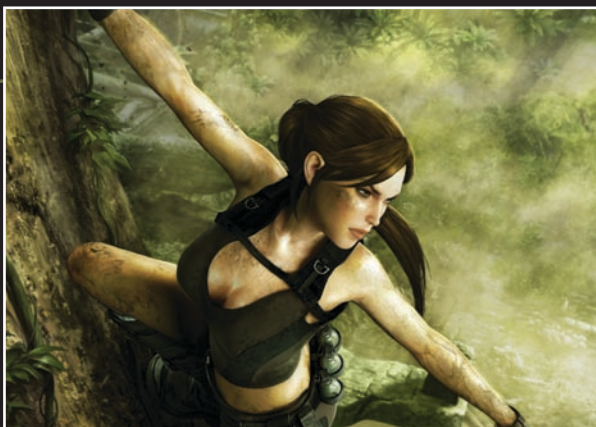
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Storm of Zehir je pravi primer da ekspanzija ne mora uvek da bude samo sredstvo da se izvuče još novca na osnovu stare slave. Ova igra bi slobodno mogla da prođe i kao stand-alone igra jer donosi toliko novina da se na momente skoro i gubi veza sa osnovnom verzijom.



Tomb Raider: Underworld

Ambiciozni plan o izdavanju nastavaka na godišnjoj bazi sigurno je ključni faktor zbog čega nam Underworld nije ponudio mnogo toga svežeg. Ipak, i pored navedenih problema reč je o kvalitetnom ostvarenju dostojnom slavnog imena, kojeg vredi odigrati.



- | | |
|----|--------------------------------------|
| 36 | Left 4 Dead |
| 38 | Prince of Persia |
| 40 | Tomb Raider: Underworld |
| 42 | Need For Speed: Undercover |
| 46 | MotorStorm: Pacific Rift |
| 50 | WoW: Wrath of the Lich King |
| 54 | Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir |
| 58 | Grand Theft Auto IV |
| 62 | A Vampyre Story |
| 64 | Football Manager Handheld 2009 |
| 65 | The King of Fighters The Orochi Saga |

SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

Od 100 do 80

"Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

84

Od 80 do 60

"Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

68

Ispod 60

"Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

OCENA

22

Valve/Electronic Arts
Web: www.l4d.com

LEFT 4 DEAD

Priznajte, volite horor filmove. Da budemo precizniji – volite horor filmove sa ZOMBILJIMA. Obožavate ih. Oduvek ste želeli da se nađete u jednom od njih. Okruženi bezumnom gomilom koja liči na ljude, a samo želi da ih jede. Okruženi animiranim telima svojih prijatelja i najbližih koji čim vas ugledaju, svojim mrtvim očima, instiktivno požele da vas prožderu. Svesni činjenice da morate da uzmete oružje i probijete se kroz ta tela do sigurnosti za koju niste ni sigurni da postoji. Svesni toga da najmanji ujed može da vas pretvori u jednog od njih, da vam oduzme poslednji tračak ljudskosti koji je preostao. Priznajte, oduvek ste želeli da igrate Left 4 Dead.

autor: Luka Zlatić

Da se odmah razumemo, L4D nije survival horror, već pucačina iz prvog lica. Nema pozadinsku priču koju treba razrešiti, klupko koje treba odmrstiti i slično. Nema ni spora i dosadna čudovišta koja vas napadaju na kašičicu sa vremena na vreme. L4D ima četiri preživela koji se lagano naoružani probijaju kroz horde razularenih zombija koji punom brzinom kidišu sa svih strana. Ima pet specijalnih vrsta zombija koji svojom pojavom i moćima lede krv u žilama najhrabrijih i zahtevaju kooperaciju sva četiri preživela da bi bili uništeni. Ima neverovatnu atmosferu i akciju koja se jedva na sekund prekida kako bi igrači došli do zasluženog predaha na par sigurnih mesta u igri.

Brojka četiri koja lagano figurira kroz ovaj opis, a i kroz naziv igre, se odražava i na gejملهj. Četiri preživela znače konstantnu igru u grupi, samo je pitanje da li je ta grupa sačinjena od četiri igrača ili određene kombinacije igrača i botova. Ukoliko ste početnik u pucačinama možda je najbolje krenuti sa botovima na lakšem nivou težine, a onda se nakon vrlo brzog upoznavanja sa mehanikom igre baciti u multiplayer vode. Na kraju krajeva, sa četiri iskusna igrača moguće je preći igru i na najtežem nivou i pritom zaista uživati, a situacija nije baš takva kada se igra sa botovima koji kad tad počinju da frustriraju. Naravno, niste limitirani samo za igranje u ulozi preživelih. Moguće je odigrati i u ulozi četiri od pet super zombija. To su Smoker – naoružan

Left 4 Dead

Za: Odlična atmosfera koja drži igrača na ivici, odlični modovi za više igrača, horde zombija.

Protiv: Prava priča ne postoji, skoro besmisleno za jednog igrača.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2Ghz, 1GB RAM, GeForce serije 6/ATI X800 ili jača grafička kartica.

Test konfiguracija: C2Duo E8600, 4GB RAM-a i ATI 4870 će bez problema pomoći u istrebljivanju zombija, u rezoluciji

Kontakt: www.extremec.rs

Cena: 3.499 dinara

OCENA

90

PC, Xbox 360



sposobnošću da izbací oblak dima prema preživelim, ili ih iz daljine uhvati svojim zaista ogromnim jezikom. Tank – ogromna grdosija neslućene snage i otpornosti na metke (običan zombi gine od dva metka, za tenka je potrebno par stotina). Boomer – debela mešina koja povraća na igrače, a miris te paklene tečnosti privlači sve okolne zombije. Hunter – neverovatno brz i skočan lovac na pojedinačne preživjele. Tu je i Witch – koja izgleda kao preplašena devojká, ali ukoliko je iznervirate pokazuje da je moćnija nego što možete zamisliti, no u njenoj ulozi je nemoguće igrati.

Što se oružja tiče, na raspolaganju je relativno skroman, ali razoran, arsenal. Tu su pištolji, uziji, automatske puške, snajperi i sačmare, kao i par eksplozivnih sredstava





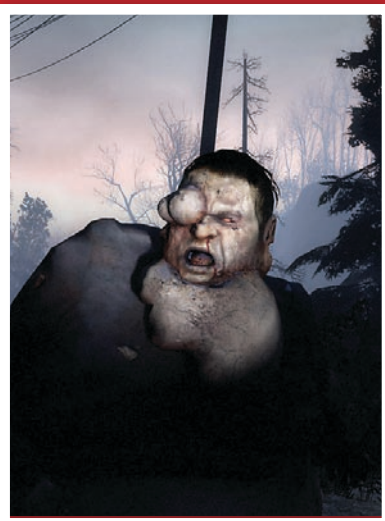
– napalm i pipe bomb. Pipe bombe su posebno zabavne zato što u par sekundi nakon aktivacije, a pre eksplozije ispuštaju zvuk i svetlucaju što privlači sve okolne zombije, koji zatim skončaju u vodoskoku krvi i delova tela. Kada se na to doda da su zombiji prilično neotporni na kišu vrelog olova, te da umiru od prosečno dva precizna metka, jasno je da je ovaj arsenal sasvim dovoljan za igru koja ne frustrira, a realno

(koliko je to moguće) prikazuje igrače kao ljude slučajno okupljene u grupicu od četvero, a ne specijalce naoružane do zuba.

Najveći strah većine upućenih pre izlaska igre bio je u tome koliko dugo će L4D držati pažnju igrača sa obzirom na relativno mali broj scenarija (opet 4) koji se mogu odigrati. Matematika je naočigled jasna – četiri

scenarija po recimo dva sata za svaki je osam sati ukupno, i šta posle? To nije tako čak ni ako ne igrate multiplayer pošto je igra sama dovoljno zabavna i jednostavna da se pređe više puta u želji za što boljim rezultatom, a u multiplayeru tek postaje neiscrpan izvor zabave. Tu je još jedan trik, ili keč u rukavu, razvojnog tima – The Director. Režiser je AI rutina koja prati napredovanja igrača, ili grupe igrača, kroz igru i u skladu sa njihovom preciznošću, količinom demidža koju “popiju” i sličnim stvarima, odlučuje o broju zombija, njihovoj generalnoj lokaciji, frekvenciji pojavljivanja specijalnih zombija, kao i mestu i jačini dodatnog naoružanja i municije. Samim tim, The Director služi i da svaka mapa bude dovoljno drugačija prilikom svakog prelaza.

Kada se na to doda standardno dobro sreden Source engine, koji je i samim razvojem hardvera postao brži, lepši i bolji nego u danima kada je pokretao HL2 i učitavao nivo po pet minuta, koji zaista briljantno oslikava atmosferu, jasno je da je Left 4 Dead vrhunska zabava, kao i pravi hit za jednog, a još više za grupu igrača.



PRINCE OF PERSIA

autor: Nikola Dolapčev

Prince of Persia već svojim nazivom koji nema nikakav sufiks u vidu broja ili podnaslova sugerise da je u pitanju potpuno nova igra. Umesto da se nastavi na priču koju je pre par godina započeo Sands of Time, Ubisoft se odlučio na restart franšize, kako bi otvorio prostor za potpuno nove ideje. U slučaju ovog ostvarenja, rekli bismo da je time učinjena prava stvar.

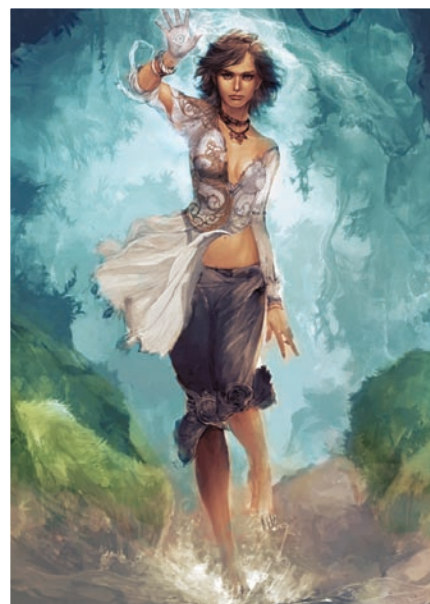


Prilično tanka priča vrti se oko iskonskog zla koje preti da uništi neimenovano Persijsko kraljevstvo, a koga je iz nepoznatog razloga oslobodio tamošnji kralj. U centru pažnje ipak je odnos između njegove kćerke princeze Elike i Princa koji tokom avanture ipak prelazi u nešto više od partnerskog.

Jedna od specifičnosti novog Princa je upravo činjenica da nikada nećete biti sami. Elika je ta koja će u svakom trenutku biti uz vas, ali je njena AI rutina dovoljno dobra da vam se nikada ne čini da samo predstavlja smetnju, naprotiv. U odnosu na ranija izdanja, novi Prince of Persia se izdvaja daleko većim fokusom na tzv. platformске elemente. Ipak, iznenadićete se koliko je malo vremena potrebno da biste savladali sve pokrete.

U početku, jedan od najčešćih razloga zbog kojih smo grešili je upravo što nismo navikli da igra najveći deo posla obavlja za nas. Trčanje po zidovima, veranje po plafonu i još štošta vrši se poluatomatski, tako da je često dovoljno samo da pritisnete odgovarajući taster i sačekate da Princ obavi predefinisano kretanje. Ovaj izlet u casual vode zapravo je samo početak – bez preterivanja, PoP je verovatno najlakša igra koja se pojavila u tekućoj godini! Veliki deo zasluga za to ima i Elika, koja će vas spasiti svaki put kada se čini da je pogibija neminovna, što znači da uopšte ne postoji animacija umiranja! Ipak, pre nego

što počnete ozbiljno da razmišljate o mentalnom zdravlju razvojnog tima, treba reći da nije sve tako strašno kako se čini. Svaki put kada vas princeza izvuče iz neprilike, bićete vraćeni na prethodni checkpoint (koji je uvek jako blizu mesta „pogibije“), što





je zapravo sjajan način da se izbegnu dosadni loading ekrani. Ovaj sistem podjednako je u upotrebi i prilikom borbi, koje se svode na bezbroj (dobro, po pet) duela sa nekolicinom pojedinačnih protivnika. Iako miksovanje magije, napada mačem i akrobatike može da kreira fantastične kombo serije (čiji deo može biti i Elika), neprijatelji su dovoljno bezazleni da uopšte nemate potrebu za nekim posebnim eksperimentisanjem. Uopšte, izazov koji pruža ovo ostvarenje je veoma mali, a čak ni pažljivo sakupljanje svih light seed-ova (koji u osnovi služe za otvaranje nivoa) ne donosi nikakav bonus. Jednostavno, nije nam jasno zašto makar nije ponuđen neki viši nivo težine. Iako igra ima i drugih problema (povremeno pogrešno pozicioniranje kamere i gejmplej koji je mogao biti malo raznovrsniji su jedini vredni pomena), ovo je jedini koji je značajno uticao na njenu krajnju ocenu.

Vrhunska produkcija na koju smo navikli od Ubisofta nije izneverila ni ovoga puta,

pa je Prince of Persia vizuelno zaista impresivna igra. Cell shading koji kao da je zaboravljen u poslednje vreme vraća se na velika vrata, ali izgleda efektivnije nego u ijednom ostvarenju koje ga je do sada koristilo. Svet u kome se krećete predstavlja jedinstvenu celinu (što je uz opisano „umiranje“ eliminisalo potrebu za učitavanjem), ali ne nauštrb njegovog dizajna. U lepoti okruženja ipak možete potpuno uživati samo kada ga Elika izleči deo po deo – animacija ozelenjavanja sivih i hladnih krajolika predstavlja zaista sjajan vizuelni efekat! No, mi bismo u prvi plan ipak stavili kvalitet animacije. Svaki pokret koji načine Princ i njegova saputnica deluje neverovatno glatko i uverljivo, u čemu ćete posebno moći da uživate ako imate računar koji je u stanju da izvuče idealnih 60 frejmova u sekundi. Hardverska zahtevnost nije nimalo naivna, ali je kao retko kada, potpuno opravdana.

Dočaravanju bajkovite atmosfere svakako doprinosi fantastična muzička podloga,

odlični zvučni efekti i vrlo uverljiva glasovna gluma, koja će sigurno biti jedan od razloga da zavolite Elika-u. Ostaje nam samo da se pitamo zbog čega onda Princ zvuči kao stereotip današnjeg američkog omladinca – njegov iritirajući ton, glupe ili „provaljene“ komentare nekada je teško svariti, pogotovu jer ih „prosipa“ u svakoj prilici.

Iako smo očekivali da će PoP biti ostvarenje koje će potpuno odbiti veliki deo igrača svojim casual pristupom, posle svega ipak možemo da kažemo da bi bila velika šteta da mu to ne oprostite. 12 sati gejmplaja prožetog sjajnom grafikom, vrlo specifičnom atmosferom i epilogom kakav se retko viđa, vredni su te žrtve. Dodajmo na to se PC izdanje prodaje po dvostruko nižoj ceni od konzolnog i da nema nikakav oblik zaštite, što je nadamo se, tas na vagi koji će vas ubediti da ga nabavite, u legalnom smislu te reči.

Prince of Persia

Za: vizuelno neodoljiva i prelepo animirana igra, muzička podloga, Elika, pametno eliminisano učitavanje, delimična nelinearnost, solidna dužina

Protiv: nepostojeći izazov, blagi problemi sa kamerom, ponavljanje istih elemenata u izvođenju, Princov karakter

Minimalna konfiguracija: Pentium D 2,6 Ghz ili Athlon 64 X2 3800+, GeForce 6800GT ili ATI ekvivalent, 1 GB RAM

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – udobno igranje na maksimumu detalja i 2X AA u 1920x1200

Kontakt: www.compland.co.yu

Cena: 2.499 dinara

OCENA

84

PC/PS3/
Xbox 360



Crystal Dynamics/Eidos
Web: www.tombraider.com

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

Nakon kliničke smrti koju je doživeo objavljivanjem katastrofalnog Angel of Darkness-a pre nekih 5 godina, Tomb Raider je na svu sreću ipak uspeo da se otrgne od zaborava, najviše zahvaljujući Crystal Dynamics-u koji je preuzeo serijal u svoje ruke. Posle Legend-a i odličnog Anniversary-ja, Underworld ne predstavlja ništa drugo osim njihovog logičnog naslednika.

autor: Vladimir Dolapčev

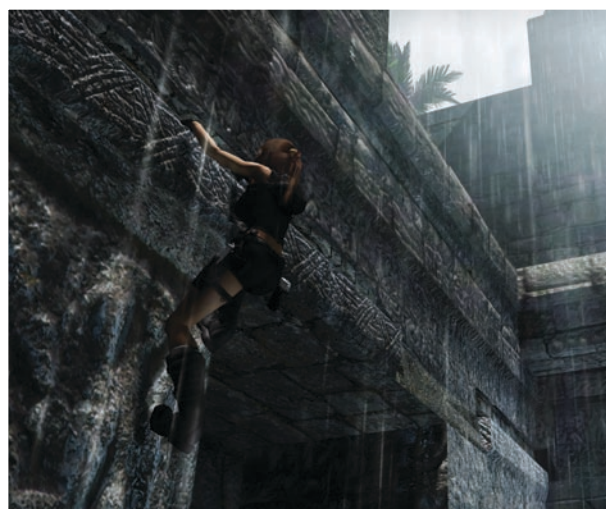
Zbog toga, ne čudi što se i radnja nastavlja na prethodne delove, i u centar pažnje postavlja Larino traženje odgovora na pitanje o sudbini njene majke. Naracija je prilično zanimljiva i vrlo odmerena, tako da se nećete daviti u kilometarskim razgovorima i dugačkim animiranim sekvencama. Izvođenje je tek blago evoluiralo, pa su razlike u odnosu na prethodnike relativno male. Istražujući egzotične lokacije poput Tajlanda, Južnog Meksika ili Mediterana, većinu vremena provodićete u pentranju i zaobilazanju raznoraznih prepreka, uz povremeno rešavanje zagonetki koje će za ukus veterana biti prelake. Mi to u principu ne vidimo kao veliku manu, pre

svega jer su osmišljene prilično logično, tako da nećete često dolaziti u situaciju da bezidejno tumarate nivoom u potrazi za pravim rešenjem. Ako se ipak negde zaglavite, opcija field assistance će vas uputiti u pravom smeru.

Periodično tamanjenje ugroženih životinjskih vrsta poput tigrova, pantera ili bića sa kojima se Majka Priroda surovo poigrala, otkriće vam da je borbenom segmentu posvećena izuzetno mala pažnja. Mnoge neprijatelje ćete jednostavnosti moći da napucavate sa solidne razdaljine dok stoje ili bespomoćno trče u krug, kao da ne znaju šta ih je snašlo. Ljudski protivnici takođe

ne stoje bolje – naprotiv, rekli bismo da su čak na evolutivno nižem stepenu. Oni ne samo da vas ne detektuju ni kada ste vrlo blizu i pucate na njih, već su previše statični čak i kada vas opaze, pa su šanse da poginete u domenu statističke greške. Novi adrenalin meter koji omogućava da usporite vreme i na brzinu napravite opšti pokolj zbog toga bukvalno nema potrebe da koristite. Borba izbliza je takođe obesmišljena, jer je izbor naoružanja i količina municije i više nego dovoljna da nikada ne razmišljate o tome.

Uzevši u obzir ovo što smo naveli (relativno lake zagonetke i neizazovnu borbu) zaista se stiče utisak da je





Underworld prilično lagana i kratka igra, ali to ne znači da ćete biti pošteđeni raznoraznih frustracija. Najuočljiviji problem vezan je za kameru koja je vrlo često očajno pozicionirana. Dok ste na otvorenom, to nije toliko izraženo, makar zato što je možete manuelno rotirati, ali kada ste u skučenom prostoru, često će se potpuno pogrešno fokusirati, što vas praktično ostavlja bespomoćnim u planiranju sledećeg koraka i neminovno vodi do grešaka koje ne možete pripisati sebi. Ono što smo svojevremeno zamerili Uncharted-u, odnosi se i na Underworld. Naime, nekada je vrlo teško proceniti šta je Lara u stanju da izvede. Prepreke visine pola metra mnogo puta predstavljaju

nerešiv problem, ali najviše nervira kada glavna junakinja jednostavno odbije da se uhvati za ivicu, ne zato što je predaleko od nje, već jer je razvojni tim osmislio samo jednu ispravnu putanju. Iz istog razloga, očekujte i bezbroj susreta sa nevidljivim zidovima.

Grafička rešenja su veoma lepa – grandiozne lokacije poput hramova izgledaju zaista fantastično a animaciju Larinih pokreta ne treba posebno ni isticati. Jedinu propusti odnose se na probijanje tekstura zbog čega je čak moguće da se zaglavite, mada se to uvek može ispraviti ručnim rotiranjem kamere. Iako se igra paralelno pojavila i za PlayStation 2 i Wii, Crystal Dynamics je



na svu sreću odlučio da PC port koristi isti engine kao i Xbox 360 i PS3 verzija. I pored toga, nemoguće je uputiti neke primedbe vezane za optimizaciju, pa je novi Tomb Raider sasvim upotrebljiv i na prosečnim konfiguracijama.

Ambiciozni plan o izdavanju nastavaka na godišnjoj bazi sigurno je ključni faktor zbog čega nam Underworld nije ponudio mnogo toga svežeg. Ipak, i pored navedenih problema reč je o kvalitetnom ostvarenju dostojnom slavnog imena, kojeg vredi odigrati.

Only on Xbox 360

Tomb Raider: Underworld je samo još jedna u nizu igara koja će ponuditi ekskluzivan sadržaj vlasnicima aktuelne Microsoft-ove konzole, izraženo kroz dva dodatna poglavlja koja će moći da se preuzmu sa Xbox Live Marketplace-a. Beneath the Ashes se pojavio u trenucima dok čitate ovaj tekst, a tokom februara se očekuje i Lara's Shadow. Cena koju ćete morati da platite za njih trenutno nije poznata. Takođe, u ponudi će se naći i dva nova odela, koja su kreirali modni dizajneri iz Kvebeka.



Tomb Raider: Underworld

Za: kvalitetna grafička i zvučna podloga, dizajn većine lokacija, poboljšanja u borbi vatrenim oružjem

Protiv: ozbiljni problemi sa kamerom, nevidljivi zidovi, clipping, ispodprosečna dužina, nema mnogo toga novog u odnosu na prethodnike, očajan AI protivnika

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 3 Ghz, 1 Gb RAM, GeForce 6800GT/Radeon 1800XT

Test konfiguracija: Core2Duo 2,7 Ghz, 8800GT, 3 Gb RAM – udobno igranje na maksimumu detalja u 1920x1200, bez antialiasinga

Kontakt: www.compland.co.yu

Cena: oko 40 evra za PC/60 evra za PS3 i Xbox 360

OCENA

79

PS3, PS2, DS, PC
Xbox 360, Wii

EA/EA Black Box
Web: www.needforspeed.com

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

Ma u čemu je problem sa ovom prenaduvanom franšizom? To je verovatno prvo pitanje koje ćete sebi postaviti pošto uložite sat-dva vremena u davanje šanse ovom, na kraju krajeva ipak velikom razočarenju.

autor: Viktor Popović

Na prvom mestu, postavlja se sledeće pitanje: ko zaista očekuje da će EA vratiti NFS franšizu na noge, i konačno napraviti jedan kompetitivan naslov? Otkako je davne 2003. godine na svetlo dana izašao NFS: Underground, ništa epohalno novo nismo videli u, ni manje ni više do pet nastavaka, koji su donosili samo kozmetičke izmene i povremeno sitna unapređenja gejmplaja.

Još je čudnija odluka razvojnog tima da često izbacuje neke veoma hvaljene elemente gejmplaja, kao da namerno pokušava da napravi sve lošiju i lošiju igru. Takva atmosfera prati i Undercover, koji bi se mogao nazvati novim nastavkom franšize samo ako mislite na hronološki sled događaja.





Igra vas stavlja u ulogu policajca koji se ubacuje u mrežu ilegalnih uličnih vozača friziranih automobila, kako bi razrešio nekakvu tobožnju zaveru. Totalno nezanimljiv zaplet, i u potpunosti paralelan sa onim što smo već videli u prošlim inkarnacijama franšize. Šta to znači? Pa, ovde ste policajac, tamo ste kriminalac, ali je gejملهj nepromenjen – vršljate gradom u potrazi za trkama, koje vam se nude u par oblika, povremeno menjate i unapređujete vaš vozni park i radite kojekakve misije, obično vrlo neinventivne i tuplje od točila. Potpuno je nejasno zbog čega je razvojni tim odlučio da gura zaplet u prvi plan. Naravno, nije da će vam on nešto smetati

u viščasovnom vrtenju po jednim te istim dosadnim ulicama, ali je jasna težnja da se navlačenje na igru, umesto putem gejملهja, vrši snimanim međuscenama, koje bi trebalo da vas učine delom priče. Yeah, right... Gluma je na nivou Uve Bolovih filmova (samo što mi ipak znamo da Uve Bol ionako samo pere nečije prljave pare, a ne pokušava zaista da napravi dobar film), a dijaloge kao da je pisao Puki, polu-pismeni orangutan iz lokalnog rezervata.

Ali ostavimo ovaj tužan pokušaj stvaranja zapleta u stranu, i pogledajmo srž same igre – vožnju. Razvojni tim još uvek izgleda

Need For Speed: Undercover

Za: Dobar arkadni osećaj vožnje

Protiv: Ništa novo u odnosu na prošle nastavke, loša gluma i neinteresantan zaplet koji se konstantno gura u prvi plan

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 3 GHz, 512 MB RAM-a i Nvidia 6600+ ili ekvivalent sa 128 MB VRAM-a

Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 1GB RAM-a, GeForce 7600GT, radi dobro na medium-low podešavanjima.

Kontakt: www.extremec.rs

Cena: 2.999 dinara

OCENA

65

PC i sve ostale
aktuelne platforme





nije skapirao jednostavnu modernu poslovicu koja kaže: if it ain't broken, don't fix it. U ProStreet-u, prethodnom izdanju franšize, izbačen je mnogo hvaljeni free roam mod, potez koji je igru efektivno skratio za glavu. Ovde je taj mod ponovo vraćen, i dozvoljeno vam je da slobodno vršljate po gradu u potrazi za trkama. Međutim, iako je vraćen, konceptualno

je toliko izmenjen da je izgubio svaku svrhu! Naime, trke birate tako što otvorite mapu, i zatim kliknete mišem na neku od ponuđenih lokacija. Nema potrebe da ih lično tražite, čak nema potrebe ni da se nalazite u blizini. U čemu je onda poenta slobodnog istraživanja grada? Ništa novo nećete otkriti, ništa novo nećete videti, nikakav ekstra sadržaj nećete otključati.

Izbor automobila? Identičan kao u prošlih nekoliko nastavaka, uz možda dva ili tri noviteta. Razumem ja da je skupo licencirati nove automobile, ali u čemu je onda poenta nove igre? Sačekajte da se nakupi višegodišnja zarada od prodaje dobre igre, pa licencirajte nove automobile i tek onda pravite nastavak. U čemu je tačno poenta ove taktike? Da, ljudi će kupovati novu





igru zbog par novih krivina i nove boje za retrovizor, kako da ne.

Mada, zapravo neće biti ni novih boja. Čak su i opcije za modifikovanje vozila znatno uprošćene i gomila opcija je poizbacivana. I tu ne mislimo samo na kozmetiku; jedan od najpopularnijih tipova trka, tzv. drag nije implementiran, a nije dobio ni adekvatnu zamenu. Opet se sve svodi na jurnjavu u krug, čekpointe, i povremeno ganjanje sa policijom i to u krajnje sterilnom i hladnom maniru, operisanom od svakog uzbuđenja i neizvesnosti. Nekako izgleda kao da se igra previše poziva na ProStreet koji je, ponavljamo, bio potpuni promašaj. Mi ovde logiku nismo uspjeli da nađemo, čak ni uz pomoć lupe, milimetarske hartije i kratkovidog kolege.

Zbog čega onda ovako (relativno) visoka ocena? Pa, ako ste poslednjih 5 godina živeli ispod nekog kamena i niste upoznati sa nekom od prethodnih inkarnacija serijala, Undercover će vam se možda i svideti. Ova igra je loša prvenstveno zato što je loša u poređenju sa svojim prethodnicima i konkurentima. A vožnje su na PC platformi ionako poprilično zapostavljene, pa tako dvojka za trud ovde postaje šezdesetpetica za trud. Naravno, ako posedujete PS3 ili Xbox360, nema apsolutno nikakvog razloga da nabavljate ovu igru – Midnight Club L.A. je znatno bolje ostvarenje, vredno vaše pažnje i novaca.



Evolution Studios/SCEE

Web: www.us.playstation.com/motorstormpacificrift/

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Iako nije izgledao ni približno dobro kao na čuvenom (prerenderovanom) trejleru sa E3 sajma 2005. godine, MotorStorm je bio jedna od igara po kojoj pamtimo debi PlayStation-a 3. Nažalost, kvalitetna grafika i jednostavan ali i izazovan kontrolni sistem, nisu mogli da sakriju da je reč o tipičnom ostvarenju prve generacije, koje je odlikovao hroničan nedostatak sadržaja, usled tesnog vremenskog roka vezanog za izlazak na tržište.



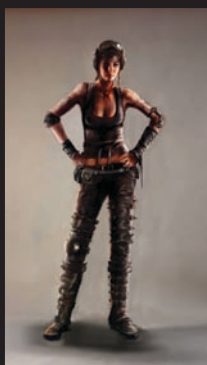


autor: Vladimir Dolapčev

Već posle kraćeg igranja Pacific Rift-a, shvatićete da je fokus autorskog tima bio upravo na ispravljanju nedostataka originala, mnogo više nego na uvođenju novina koje bi jasno sugerisale da je pred nama potpuno sveže ostvarenje. Možda je to i razlog zbog čega ono u svom nazivu nema broj 2, jer po nama daleko više liči na neki samostalan expansion pack. Najveći plus svakako je daleko atraktivnije okruženje, jer se Festival ovoga puta preselio na usamljeno tropsko ostrvo. Na njemu postoji ukupno 16 staza (što je čak dvostruko više nego u prvom MotorStorm-u) koje su pritom mnogo raznovrsnije nego u prethodniku, tako da ćete imati priliku da vozite na plaži, kroz pećine, džunglu, pa čak i na aktivnom vulkanu. Upravljački sistem je ostao praktično nepromenjen, tako da je pored odabira prave rute (sve staze su i dalje nelinearne) vrlo bitno kako koristite turbo pogon, kojeg hladite prolaskom kroz vodene površine ili pregrevate ako ste blizu vulkana, što izvođenju ipak daje nešto veću dubinu, i predstavlja pun pogodak. Pored 7 klasa vozila prenetih iz

MotorStorm-a, njima su pridodati monster kamioni, koji su vrlo brzi i praktično uništavaju sve što im dođe pod točkove, ali su zauzvrat, vrlo skloni prevrtanju.

Glavni mod i dalje funkcioniše po starom principu, ali je donekle i osvežen. Napredovanje, odnosno otključavanje novih izazova uslovljeno je sakupljanjem kredita, koje dobijate za plasman na pobedničko postolje. Osim klasičnih







trka, postoji i nekoliko varijacija, npr. elimination mode (gde svakih nekoliko sekundi poslednjeplasirani učesnik biva izbačen) ili trke u kojima je potrebno doći do cilja za određeno vreme. Kao i njegov prethodnik i Pacific Rift ima nedorastao AI. Na početku, nećete imati nikakvih problema da budete među prva 3 čak i ako ne poznajete okruženje, ali težina zatim naglo počinje da raste, da biste već na polovini moda došli u situaciju da pojedine trke ponavljate do iznemoglosti. Osim što kompjuterski kontrolisani protivnici obilato koriste catch-up logic i ne dozvoljavaju vam da se odlepate od njih, isto tako se čini da više vode računa o tome kako da vas izbace sa staze nego da budu ispred vas. Zbog toga, uz besprekornu vožnju neophodna je i velika doza sreće.

Činjenica da je grafički engine ostao na nivou originala predstavlja neprijatno iznenađenje, bez obzira što i za današnje standarde Pacific Rift izgleda veoma dobro. Delimično opravdanje sigurno se

krije u povećanju broja učesnika na čak 16, a ne postoje ni najmanji problemi sa brzinom animacije. Najsvetliju tačku svakako predstavlja dizajn staza, naročito onih koje prolaze kroz gustu vegetaciju, kao i realniji prikaz oštećenja, bez obzira što ona nemaju nikakav uticaj na performanse. Takođe, ovo ostvarenje je jedno od prvih koje ima screenshot funkciju, integrisanu od firmware-a 2.50. Muzičku podlogu čini čak 45 pesama izvođača kao što su Nirvana, Queen of the Stone Age, David Bowie, Fatboy Slim ili Slipknot, a podržan je i custom soundtrack.

Online multiplayer je nažalost prilično siromašan, jer se svodi isključivo na rangirane i nerangirane pojedinačne trke za maksimalno do 12 učesnika, što teško da će vam biti interesantno na duži period. Alternativu predstavlja split screen mod koji podržava do čak 4 igrača, i radi iznenađujuće dobro, uz male žrtve na vizuelnom planu.

MotorStorm Pacific Rift je sadržinski mnogo bogatija igra od svog prethodnika, ali ni to, kao ni atraktivnije okruženje, odnosno izmene u izvođenju ne mogu da sakriju činjenicu da smo od njega očekivali znatno više. Ljubitelji arkadnih vožnji bi svakako trebali da ga pogledaju, ali tek ako su prethodno odigrali Pure koji ipak predstavlja kvalitetnije ostvarenje.

MotorStorm: Pacific Rift

Za: dvostruko više staza nego u originalu, odlično optimizovan multiplayer, atraktivne staze

Protiv: : više deluje kao expansion pack nego pravi nastavak, očajan AI, prevelika težina u Festival modu

Podržava: 720p, screenshot funkciju, custom soundtrack

Cena: 60 evra

OCENA

77

PS3



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Spajanje Activision-a i Blizzard-a, praćeno svetskom ekonomskom krizom, su osetili igrači koji su oko ponoći, 13.11.2008., nestrpljivo iščekivali otvaranje radnji širom Srbije kako bi kupili svoj primerak ekspanzije za najpopularniju MMORPG igru današnjice. Sve njih je pogodila vest da možda neće biti dovoljan broj primeraka za sve igrače, srećom, na ovaj ili onaj način, većina je uspeła da se snađe i sa malim zakašnjenjem uđe u novi-stari World of Warcraft.

autor: Viktor Vidosavljević

Četiri godine nakon izlaska World of Warcraft-a, pred nama se nalazi druga po redu ekspanzija za najpopularniju MMORPG igru današnjice. Nekome ko nije igrao WoW do sada možda će biti mali problem da se uklopi u kompletnu priču, ali će 'stara garda' prilično lako pronaći sebe. Wrath of the Lich King nas vodi na Northrend, novi kontinent na kom će odvijati veći deo radnje koju će vaš heroj pratiti. Northrend je podeljen na deset regija od kojih će vam svaka doneti novo zanimljivo iskustvo. Igrači će na Northrend pristupati na dva načina: cepelinom (horda) i brodovima (alijansa). Da bi izbegli probleme koji su ih zatekli u prethodnoj ekspanziji kada se otvorio portal koji je vodio u Outland (padanje world servera zbog prevelikog broja igrača na jednoj lokaciji), Blizzard je odlučio da na novom kontinentu budu dve 'entry' zone za koje igrači mogu da se opredele. Time su se izbegle neprijatnosti i svi igrači, koji su u tom trenutku bili nivo 68+ su mogli neometano, gledajući sa tehničke strane, da uživaju u novitetima koje

donosi novi, neistraženi kontinent. Zaista preporučujemo da temeljno pročestljate svaki kutak regije u kojoj se nalazite jer je to jedinstvena prilika da potpuno otkrijete sve što WotLK ima da vam ponudi.

Samo levelovanje će vam sigurno biti zanimljivo jer je svaka klasa dobila nove veštine i talente kojima se može pohvaliti. Prednost istih je ta što se razvojni tim nije previše trudio kako bi uveo nekakav balans svim tim novitetima, tako da niko ne bi trebalo da ima previše problema kada se nađe okružen kojekakvim napastima. Ukoliko umete da uskladite kvestove neće vam puno vremena trebati da dogurate svog heroja do nove granice, tj levela 80, kada na scenu stupa WotLK u svom pravom svetlu. Igra je trenutno potpuno okrenuta PvE sadržajima, kojih ruku na srce nema previše i činjenica da je sav taj sadržaj 'savladan' par nedelja nakon izlaska ekspanzije samo govori koliko su programeri želeli da svima daju priliku da vide što više. Sa druge strane





PvP se svodi na odlazak u Wintergrasp, koji je nova regija potpuno namenjena PvP borbama i možda po koji battleground. Najpopularniji vid PvP borbe, arene, još nije zašao u novu sezonu, što je dobra stvar jer je zaista potrebno ispraviti pitanje balansa koje je očigledno narušeno i koje bi se posebno primetilo u borbama u areni. Odnos u PvP i PvE sadržaju će se sigurno menjati tokom vremena, tako da sad možemo da uživamo u istraživanju svih instanci i da se lagano pripremamo za sledeću sezonu arene i da se nadamo da će izaći patch koji će makar malo dovesti u red pitanje balansa i odnosa klasa.

Pored levelovanja lika, prosto se nameće i levelovanje profesija i sekundarnih veština do nove, 'Grand Master', granice koja se zaustavlja na 450. Pored mnoštva novih recepata/planova/šema... svaka profesija igraču donosi nešto novo osim već standardnih stvari u vidu bonusa. Recimo, svi igrači koji se budu bavili skupljanjem

ruda, kada dostignu nivo 450 dobiće 500 dodatnih health poena na ime svog napornog rada; alhemičari će imati više koristi od napitaka od drugih, jer će im svaki donositi jače i duže dejstvo, primera radi flaskovi alhemičarima traju četiri sata, dok će ostalim igračima trajati duplo kraće. Pored noviteta na polju starih profesija, u Wrath of the Lich King uveden je Inscription. Nova profesija donosi igraču mogućnost da piše razne skroleve (of Agility, of Spirit, of Armor i slično), ali i glifove, koji su osmišljeni kao neki vid permanentnog karakter enchanta i svakoj klasi će donositi određeni vid bonusa na neku od veština.

Svi ti noviteti su nekako u senci najiščekivanijeg dodatka u igri, nove klase – Death Knight. Ukoliko na jednom od mnogih servera imate karaktere koji su preko 550g nivoa, bićete u prilici da kreirate novog lika i da mu odaberete novu



World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Za: Death Knight, Northrend, novi endžin

Protiv: Nebalansirano, ponekad monotonost, sitni bagovi

Minimalna konfiguracija: Intel Pentium 4 1.3 GHz ili AMD Athlon XP 1500+, 512 MB RAM (1GB za Vistu), grafika sa 32MB VRAM (hardverski T&L), 15 GB prostora na hard disku, internet konekcija

Test konfiguracija: AMD 5000+, 2 GB RAM, Ati 4850 su više nego dovoljni za potpun doživljaj na Northrendu

Kontakt: www.compland.co.yu

Cena: 3.799 dinara

OCENA

90

PC, Mac OS X



klasu koja je stigla sa ovom ekspanzijom. Serveri su već prepuni igrača koji igraju Death Knight-a i to sa razlogom, jer klasa donosi mnoštvo inovacija što se tiče same igrivosti i čini se da je baš to jedna od stvari za kojom su svi igrači vapili. Igrač počinje svoju avanturu kao Arthasov podanik, da bi se na kraju dugog lanca zadataka pridružio hordi/alijansi u borbi protiv svog bivšeg gospodara. Kroz taj lanac zadataka, koji će biti neophodno proći, igrač će se potpuno upoznati i ovladati novom klasom, tako da će biti potpuno spreman da se zaputi u Outland i tamo nastavi svoju avanturu...

Ulogu glavnog grada na Northrendu uzima Dalaran, lebdeći grad kojim vlada Kirin Tor. Kao centar svih zbivanja na Northrendu, očekujte da grad bude prepun ljudi, što će igračima sa slabijim mašinama donositi dosta poteškoća, jer će WotLK isisati i poslednji slobodan bajt vaše memorije. U Dalaranu se



pored mnogobrojnih vendara, trenera, battlemastera, itd, nalaze i portali za sve ostale glavne gradove što će umnogome olakšati kretanje među istim.

Kada se sve sabere i oduzme, dolazi se do zaključka da će svi igrači imati priliku da probaju sve što Wrath of the Lich King donosi. Prosečno vreme trajanja heroic verzija instanci je značajno smanjeno tako da neće više biti višeečasovnih i mukotrpnih čišćenja. Činjenica da je sav PvE sadržaj savladan ubrzo nakon samog izlaska ekspanzije samo govori koliko Blizzard želi da približi endgame sadržaj svim igračima. Primera radi, ukoliko se nalazite na punom serveru, neće biti nikakav problem naći dovoljno dobar PUG i sa njima odraditi endgame instance. U neku ruku je to zaista pohvalno, ali će nekim igračima to sigurno smetati. Posle svega viđenog, očigledno je da je The Burning Crusade utabanao put ovoj ekspanziji. Stari recept Blizzarda se opet pokazao uspešnim jer se broj igrača iz dana u dan povećava - oni stari će doći da se suoče sa Arthasom, a novi će se upustiti u nezaboravne avanture.



KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY



Obsidian/Atari
Web: www.atari.com/nwn2/soz

NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

Tačno godinu dana nakon pojavljivanja prve ekspanzije za hit igru Neverwinter Nights 2 red je došao na drugu. Ipak ovaj nastavak se ne nadovezuje na priču iz prethodnika. Doduše vremensko razdoblje je isto i događaji koji se odvijaju u ovom nastavku su usledili nakon poraza Kralja Senki ali igra prati malu družinu avanturista koji pokušavaju da se afirmišu u novonastalom haosu i dovedu u red stvari koliko god je to moguće. Preusmeravanje priče u drugom smeru nije jedina novina koju donosi ova ekspanzija već je to samo jedna od mnogih novina koje su fanovi prilično dugo iščekivali.



autor: Vladislav Herbut

Tačno godinu dana nakon pojavljivanja prve ekspanzije za hit igru Neverwinter Nights 2 red je došao na drugu. Ipak ovaj nastavak se ne nadovezuje na priču iz prethodnika. Doduše vremensko razdoblje je isto i događaji koji se odvijaju u ovom nastavku su usledili nakon poraza Kralja Senki ali igra prati malu družinu avanturista koji pokušavaju da se afirmišu u novonastalom haosu i dovedu u red stvari koliko god je to moguće. Preusmeravanje priče u drugom smeru nije jedina novina koju donosi ova ekspanzija već je to samo jedna od mnogih novina koje su fanovi prilično dugo iščekivali.

Već na samom startu ćete primetiti glavnu razliku u osnovnom konceptu kreiranja lika jer ne kreirate samo glavnog lika već celu družinu od četiri člana čime je omogućen potpuno drugačiji pristup igri. Ovakav pristup omogućava veću slobodu prilikom kreiranja likova jer vam ostavlja prostor da kreirate likove sa usko specijalizovanim veštinama bez potrebe da sve neophodne veštine objedinite u jednom liku. Družini će moći da se priključe još dva člana ali osnovu čine likovi koje ste vi kreirali prema vašim afinitetima i stilu igranja. Na ovu drastičnu izmenu se fantastično nadovezuje sledeća

novina koju predstavlja izmenjeni sistem komunikacije. Pošto ste na početku kreirali likove sa različitim osobinama i specijalnostima sada u toku razgovora možete menjati likove koji će voditi razgovor i samim tim proširiti izbor potencijalnih odgovora. Izbor ponuđenih odgovora zavisi od visine određenih osobina, veština, rase i pola lika koji vodi razgovor. Kada neki lik može da ponudi neki dodatni odgovor u odnosu na one koje imate na raspolaganju, pored njegovog porteta će se pojaviti mali balončić tako da pomoću njegovih opcija možda rešite situaciju na potpuno drugačiji način.

Ipak to nije sve kada su u pitanju novine. Sledeća u nizu je 3D mapa koja je ubačena umesto dosadašnje 2D mape na kojoj ste birali lokaciju na koju želite da otputujete. Nova 3D mapa omogućava slobodno kretanje, gde ćete usput otkrivati skrivene lokacije, susretati se sa raznim prijateljski i neprijateljski raspoloženim stvorenjima, nalaziti skrivena blaga i slično. Pored toga i ekonomija u igri je dinamična tako da se možete baviti i trgovinom, npr. kupovati rude u jednom gradu i prodavati ih za veću cenu u drugom i slično. Tome ide u prilog i činjenica da vam je jedan od glavih zadataka

da ponovo uspostavite trgovinske rute između gradova i organizujete trgovačke karavane koje čak možete i sami pratiti u vidu obezbeđenja kako biste zemlju postavili ponovo na noge nakon velikog okršaja sa Kraljem Senki. S obzirom da za razliku od prethodnika ovaj nastavak nema ozbiljno izgrađenu priču, više vremena ćete posvetiti sporednim zadacima, istraživanjem mape i ugovaranjem trgovinskih ruta sa udaljenim naseobinama. Ali ni to nije sve. Sistem kreiranja predmeta je preživeo drastične promene, tako da ćete sada mnogo lakše praviti sopstvene predmete uz mnogo više opcija za modifikovanje. Prilikom kreiranja predmeta imaćete na raspolaganju sve resurse koje posedujete a ne samo one koje nosi lik zadužen za pravljenje predmeta. U svakom slučaju mora se priznati da igranje nove ekspanzije više podseća na kombinaciju "old school" RPG igara Icewind Dale i Fallout, nego na dodatak za igru Neverwinter Nights 2.

Kao i prethodna ekspanzija Storm of Zehir proširuje izbor rasa i klasa. Na raspolaganju su 2 nove rase (Yuan-ti Pureblood i Gray Orc) i 3 nove klase, od kojih je jedna osnovna a dve prestižne. Swashbuckler je nova osnovna klasa i



Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Za: Mogućnost kreiranja kompletne družine. 3D mapa. Poboljšan sistem komunikacije. Nove klase.

Protiv: Bagovi koji su "krasili" osnovnu verziju postoje i ovde. Često i dugo učitavanje. Loši glasovi i glumačke sposobnosti aktera

Minimalna konfiguracija: CPU 2.4 GHz, 512 MB RAM, nVidia GeForce 6600/ ATI Radeon 9800

Test konfiguracija: Konfiguracija CPU Intel Pentium D Dual Core 3.0 GHz, RAM 2 GB DDR2, VGA nVidia GeForce 8800GT 512 MB DDR3 je na maksimalnim podešavanjima u rezoluciji ... bez problema donela slavu i bogatstvo maloj družini avanturista.

Cena: oko 20 eura

OCENA **77** PC

predstavlja kombinaciju ratnika i lopova, tj. ratnika koji sirovu snagu zamenjuje spretnošću. Spretnost i inteligencija su glavne osobine koje obezbeđuju bonuse na napade, ali za izvođenje svih specijalnih napad mora da nosi lake oklope. Doomguide je prestižna klasa za paladina ili clerica koja je specijalista za eliminaciju undead protivnika. S obzirom da se u igri pojavljuju nove vrste prilično jakih undead stvorenja, ova klasa je pravi penicilin za njih, ali zato protiv "živih" protivnika nije baš najefikasnija. Hellfire Warlock predstavlja unapređenje za warlock klasu koja pored moćnih vatrenih magija ima mogućnost da iz dubina pakla prizove Baatezu demona, koji naravno ne mora uvek da pokazuje poslušnost prema osobi koja ga je prizvala tako da budite pažljivi da se ne okrene i protiv vas. Naravno kao i dosad nove rase i klase su dostupne i u osnovnoj igri tako da možete ponovo preći staru kampanju na primer kao Yuan-Ti Pureblood Swashbuckler.

Nažalost nije sve savršeno u ekspanziji Storm of Zehir. Kao prvo pomalo fali onaj epski element koji su posedovale prethodne dve kampanje, najviše zbog veoma dobre priče. Druga mana je nedostatak ingame animacija kojima

su predstavljene konverzacije sa svim važnijim NPC likovima, pošto je ovde zarad poboljšanog sistema komunikacije sve zamenjeno prozorima sa tekstom. 3D mapa iako je pravo osveženje, ima i svojih loših strana a to su česti sukobi sa nasumičnim grupama neprijatelja osim u slučajevima ako vođa grupe nije Ranger sa visokim veštinama izviđanja, šunjanja i preživljavanja u divljini. Mapa poseduje gomilu manjih lokacija, ali mana toga je što se ulaskom u svaku od tih lokacija pojavljuje neizbežni ekran za učitavanje tako da budite spremni da to da ćete ga veoma često gledati.

Što se tiče tehnikalija, grafika je malo unapređena, prateća muzika u igri je na izuzetno visokom nivou, mada glasovi likova nisu baš odrađeni onako kako bi trebalo.

Kada se na kraju sumiraju sve novine, prednosti i mane, može se reći da se radi o jednom sasvim kvalitetnom naslovu. Storm of Zehir je pravi primer da ekspanzija ne mora uvek da bude samo sredstvo da se izvuče još novca na osnovu stare slave. Ova igra bi slobodno mogla da prođe i kao stand-alone igra jer donosi toliko novina da se na momente skoro i gubi veza sa osnovnom verzijom.

PCIGRE.NET



PCVesti

<http://www.pcvesti.com/>



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



S!



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT



Rockstar Games

Web: www.rockstargames.com/IV

GRAND THEFT AUTO IV

Posle dobrih pola godine čekanja Niko Belić stiže i na PC. Svi oni koji nisu imali prilike da odigraju GTA IV kada se pojavio na Xboxu 360 i PlayStationu 3 će, ako imaju dovoljno jaku mašinu, pohrliti da ga odigraju na kućnim računarima. Da li će oni koji su ga već odigrali imati razloga da ga igraju ponovo na drugoj platformi, da li je verzija za PC najbolja od svih i koliko dobro u Rockstaru prave portove – sve su pitanja koja ćemo dotaći u ovom tekstu.



autor: Luka Zlatić

Nećemo gubiti mnogo vremena na opširan opis igre – za to pogledajte 23. broj Play!-a, samo ćemo ukratko spomenuti da se igrač nalazi u ulozi Nika Belića, koji je po svemu sudeći Srbin iz Bosne, ratni veteran, i koji se uputio u Ameriku, u Liberty City kako bi preokrenuo svoj život. Njegov pokušaj da pobjegne od nasilja neće biti uspешan i u LC-u će se baviti moralno najprljavijim poslovima kako bi zaradio novac. Na tom putu će ukrasti mnoštvo automobila, od kojih će mnoge slupati, eliminisati mnoge kriminalce, ali i policajce, pa i slučajne prolaznike...

PC verzija je, bar za jednog igrača, fundamentalno identična konzolnim. Nema dodatnih sadržaja i PC only ekskluziva, osim onih koji su bili neophodni samom promenom formata. PC igrači su naviknuti da u portovima koje čekaju pola godine dobiju bar nešto dodatno u odnosu na konzolne igrače i nedostatak bar par misija više malo boli, ali nije presudan. Mada se

mora spomenuti da postoji mogućnost pravljenja sopstvene muzičke liste koja menja radio stanicu. No, to je nešto što generalno postoji u GTA serijalu i podrazumeva se. Dodatak je i mogućnost editovanja snimaka akcije u kojoj ste učestvovali, što je odlično rešeno i samo je pitanje trenutka kada će internet biti prepravljen spektakularnim snimcima razaranja grada.

U multiplayeru je stvar nešto drugačija pošto je sa maksimalnih 16 učesnika u GTA okršaju, broj dignut na 32. Iako to izgleda kao ne preterano bitna promena, haos koji nastaje na ulicama Liberty Citya kada 32 igrača divljaju je više nego duplo veći od haosa koji prouzrukuje 16 igrača.

Isti osećaj je tu i kada je taj haos kanalisani u trku, ili kakvu misiju. Jednostavno – sjajno iskustvo.

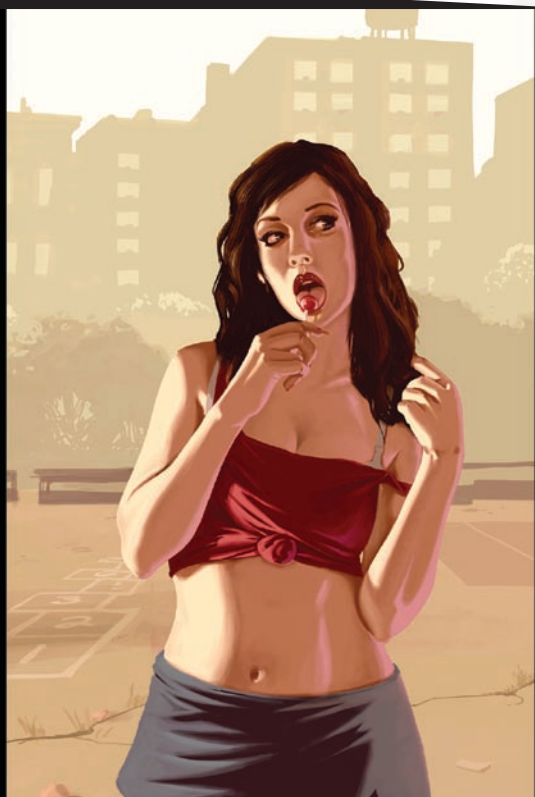
Pozitivna stvar je i kontrolni sistem koji je skoro savršen. Prva stvar je da je on generalno bolji nego u ranijim GTA igrama, i da posle malog perioda navikavanja, postaje nešto što bismo poželili u svim igrama iz trećeg lica. Druga stvar je da bilo da igrate na gamepadu, bilo da igrate na kombinaciji miša i tastature, ili menjate ova dva kontrolna sistema u zavisnosti od situacije – imate sjajan osećaj reagovanja lika na komande i apsolutnu kontrolu. Jednostavno briljantno. A tu su i sitnice kao što je automatsko menjanje





<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | φ-art



komentara u tutorialu da odgovaraju kontrolama koje koristite – nešto što je potpuno logično, a razvojni timovi zaboravljaju.

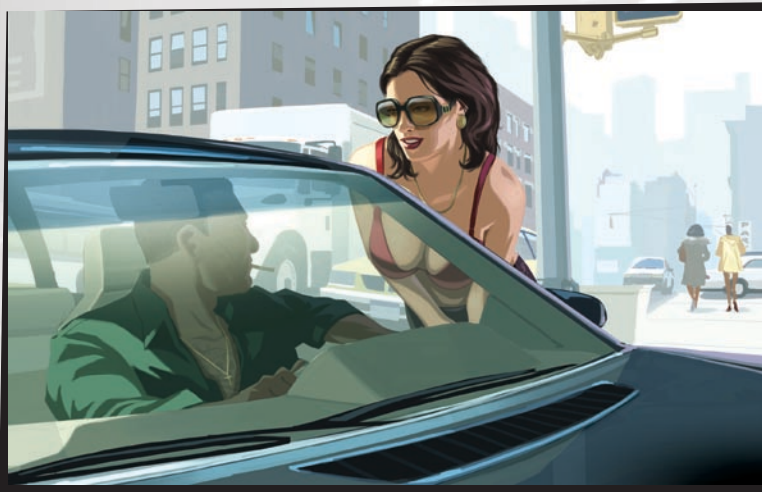
Negativna stvar, i nešto što će pomalo nervirati igrače je potreba za konstantnim ulogivanjem ne samo na Games for Windows Live, nego i u Rockstar Social Club da biste pristupili MP sadržajima. Pravljenje Games for Windows naloga da biste uopšte mogli da snimate poziciju... Ok. Posle par klikova se sve svede na to da koristite klasičan Live nalog (isti onaj na koji vam je recimo vezan MSN), ali i dalje vam stoji Social Club aplikacija u pozadini igre.

Najpipavija stvar je hardverska zahtevnost koja je, pitanje je koliko opravdano,

zastrašujuća. Bacite pogled na minimalne zahteve koji pišu u infoboxu i sve će biti jasno. Možemo da prihvatimo da je u pitanju prilično otvoren, živ grad, i da se renderuju mnoge udaljene zgrade i mnoštvo likova i vozila u jednom trenutku, ali ne i to da postoje usporenja na konfiguraciji kao što je ona na kojoj smo testirali igru, bez obzira na podešavanja kvaliteta grafike. A ni te opcije za podešavanje nisu ono na šta su PC igrači navikli i ne pruža im sve ono što očekuju. Pozitivna stvar je da igra, generalno (dakle, ne baš u svim situacijama), izgleda jednako dobro na najnižim podešavanjima kao što izgleda na konzolama. Sve preko toga je samo plus. Na kraju krajeva, i PS3 i Xbox 360 su imali problema sa opadanjem broja frejmova tokom igre, ali ne baš toliko. Kada se ima u

vidu da je prvi patch u paketu sa prvim updateom dražvera za grafičke kartice ubrzao igru unekoliko, jasno je da dalji napredak može da se očekuje sledećim zakrpama...

Dakle, potraga za najboljom verzijom GTA IV je nešto što još uvek traje. Svaka ima svoje prednosti i mane i oni koji imaju sve tri igračke platforme neće pogrešiti koju god da nabave. Takođe, ni koji imaju samo jednu, ne moraju da žale za bilo čime što ostale dve nude. No, može se reći da će za jedno godinu dana, kada većina high-end gamera budu imali Quad-Core procesor i grafičku kartu sa 2GB RAM-a, PC zaista biti ispred ostalih. Pitanje je samo da li će tada neko igrati baš GTA IV.



Grand Theft Auto IV

Za: Jedna od najboljih igara ikada. Što se kontrola i izgleda tiče - odlično urađen port.

Protiv: Preterana hardverska zahtevnost.

Minimalna konfiguracija: Dual Core na 1.8Ghz, 1.5GB RAM, GeForce 7900/ATI X1900 ili jača grafička kartica.

Test konfiguracija: C2Duo E8600, 4GB RAM-a i ATI 4870 512MB će se dobro nositi sa Nikovim avanturama, u rezoluciji 1680x1050 i srednje podešenim detaljima.

Cena: oko 4000 dinara

OCENA

90

PC



Autumn Moon Entertainment/Crimson Cow
Web: www.vampyrestory-game.com

A VAMPYRE STORY

Koliko će se buke dići oko neke igre direktno je proporcionalno njenom razvojnom i marketinškom budžetu, odnosno predviđenom prodajom. Jednostavnije rečeno, koliko keša, toliko prašine – ukoliko izdavač ima novca da po velikim igračkim sajtovima igru oglašava kao Njegov drugi dolazak, i plaća naručene najave odnosno opise, naslov će se prodavati kao prasići uoči Božića, i tu velike filozofije nema. Cela priča je u velikom broju slučajeva rezervisana za FPS ili RTS naslove, uz tu i tamo pokoji FRP uglednih razvojnih timova. Štaviše, verujemo da je samo pumpanje hype-a ponekad dovoljan razlog da autore izbaci iz zone objektivnosti, što je i prirodno uzevši narastajuću količinu dosadnih i loših igara kojima se pridaje kulturni status i pre objavljivanja – ljudi jednostavno žele da određena igra bude odlična, i auto-sugestija obavi ostatak. Pogledajte primer Oblivion-a, koji je pokupio vrhunske ocene u svim relevantnim igračkim glasilima, da bi se objektivne mane igre uočile tek kad se prašina slegla – “hmm, možda ovo i nije za dva koplja bolje od Morrowinda”, ali je svrha medijske buke, makar sa stanovišta izdavača, ispunjena. Kakve sve ovo ima veze sa Vampyre Story-em? Osim lamenta nad nelukrativnom sudbinom žanra, ne direktne – pošto se radi o avanturi, igra je najavljivana strmežljivo i tiho. Srećom, to nas nije sprečilo da kreiramo lični mali hype, što i zaslužuje renome i blistava kreativnost ekipe koja stoji iza igre. Iako je Autumn Moon-u ovo prvi naslov, ljudi koji ga čine su većinom bivša postava slavnog LucasArts-a, što samo po sebi dosta govori.



Priča o wannabe operskoj divi koja je istovremeno vampirica, Moni de Lafit, na prvi pogled deluje apsurdno, ali taj epitet se isto tako lako može prišiti i serijalu o piratu-amateru, zar ne? Momci zaslužni za scenario očigledno nisu izgubili ništa od sposobnosti da suštinski banalan zaplet, koji se može ispričati u dve rečenice, zaviju u fenomenalno stvoren svet, i da sjajnom atmosferom utiču na promenu percepcije igrača. Istini za volju, početna reakcija na sveopšte parodiranje koje ne jenjava kako igra odmiče, nije povoljna; međutim, ukoliko ste ljubitelj staromodnih avantura, prvi utisak traje veoma kratko. Problem je u tome što su autori istrajali na ideji da Monin side-kick, slepi miš Froderik, kaže nešto smešno svaki put kad vršite interakciju sa okolinom – pošto je nemoguće zadržati kvalitet pisanja u tolikoj inflaciji doskočica, rezultat je često kontraproduktivan. Sam humor često koketira sa seksualnošću i temema koje nisu uobičajene u ovakvim igrama, s tim što ni u jednom momentu aluzije ne prelaze granicu dobrog ukusa. Verovatno najveći adut Vampyre Story-ja predstavlja galerija bizarnih likova – pričajuća fontana kao parodija na Ozi Ozborna po nama predstavlja jedan od najuspelijih momenata igre, i mislimo da će stati rame uz rame sa kulturnim avanturističkim likovima.

Što se zagonetki tiče, one su uglavnom inventarske prirode, što se uklapa u old-school profil naslova. Igra nije teška, niti dugačka, i iole iskusnijem igraču neće trebati više od desetak sati da je kompletira, s tim da vas na kraju čeka neprijatno iznenađenje u vidu cliffhanger-a – razvojni tim je već najavio da radi na nastavku. Interesantno je što je

Autumn Moon pokušao da uvede novinu, više kozmetičke prirode, u interfejs (igra koristi klasični pop-up prozor, prvi put viđen u Full Throttle-u) – naime, ukoliko želite da pokupite neki predmet za koji u tom momentu ne postoji očigledna namena, Mona ga neće pokupiti, već će ga "memorisati", i u mrtvačkom kovčegu koji predstavlja inventar će se pojaviti plavičasto prikazane konture predmeta. Ipak, i tada ga možete slobodno upotrebljavati, i jedina razlika je u tome, što kad dođe vreme za njegovu upotrebu, Mona prvo ode po konkretnu stvar (što se dešava automatski). Na ovaj način je, makar na papiru, izbegnuta hronična boljka svih avantura – "skupi sve što možeš iako ne znaš zašto", ali suštinskog menjanja koncepta inventara zapravo nema.

Grafika, pre svega ručno crtana pozadina, kao i sumorni, gotski dizajn lokacija plene lepom i detaljnošću, i očigledan je trud da svaka prostorija u igri bude upečatljiva. Rezolucija je fiksirana na 1024x768, pa na monitorima veće dijagonale može doći do pikselizacije. Svi objekti sa kojima je moguća interakcija su urađeni u tri dimenzije, i u vezi sa tim se javlja mali problem – čim uđete na novu lokaciju, očigledno je koji predmeti zavređuju vašu pažnju (jer iskaču naspram dvodimenzionalne pozadine), a koji ne,

što može zasmetati iskusnijim igračima. Iako pixel hunting skoro ne postoji, jer su predmeti relativno veliki i uočljivi, pritiskom na Tab je moguće obeležiti sva mesta na ekranu s kojima je moguća interakcija. Nažalost, najveći problem Vampyre Story-ja je bagovitost igre koja se ogleda u nasumičnom nestajanju glavne junakinje, i neprihvatanju ispravnih radnji igrača. Ovo nisu veliki problemi u tehničkom smislu, što dokazuje činjenica da je autorski tim već je izbacio patch kojim popravljiva dosta propusta, ali zbog same strukture avanturističkih naslova, presudno je da igra nema bagove koji su vezani za samo funkcionisanje zagonetki; u suprotnom, može vam se desiti da se zaglavite bez svoje krivice, sve dok u frustraciji, dva sata kasnije, ne ponovite istu radnju.

I pored manjih propusta, kako tehničke, tako i konceptualne prirode, A Vampyre Story je istinski biser, pravi mali vremeplov u vremena kad su avanture bile dominantne na tržištu, i igra koja će posebno značiti starijim ljubiteljima žanra.



A Vampyre Story

Za: Kreativno, duhovito, zabavno

Protiv: Relativno kratko, bagovito

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1.6 Ghz, 512MB RAM, grafička kartica iz GeForce FX serije ili ATI Radeon 9500, 3 GB prostora na hard disku

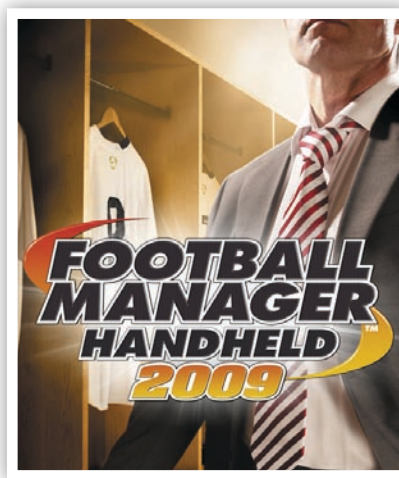
Test konfiguracija: P4 D820 2.8GHz, 2GB RAM-a, GeForce 7900GS, radi savršeno

Cena: oko 20 evra

OCENA

88

PC



Sports Interactive/Sega

Web: www.footballmanager.com/index.php?p=info_psp

FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2009

autor: Vladimir Dolapčev

Gledajući 3 prethodna izdanja za PSP, novi Football Manager za ovu prenosivu konzolu nije nam davao previše razloga za optimizam, jer su unapređenja koja je Sports Interactive ubacivao svake godine bila zaista minimalna. Ovogodišnju verziju najpopularnijeg menadžera na planeti ipak krasi neke krupne novine – pre svega, tu je 2D grafički prikaz utakmica, koji je iz nepoznatog razloga do sada bio potpuno odsutan. On je međutim vrlo bagovit (kretanje fudbalera umeju da budu vrlo čudne, kao i njihove odluke sa loptom), tako da smo sigurno da ćete se brzo odlučiti na povratak u tekstualni režim. Mnogo značajnija jeste mogućnost simultano startovanja većeg broja liga, što vam dozvoljava da kao i u PC verziji ne budete vezani za jednu zemlju tokom svoje karijere, koja može da potraje 30 godina. Nažalost, mislimo da ni ovo neće biti dovoljno da se svi koji su igrali prethodnike odluče da nabave i ovu verziju. Najveći razlog za to je činjenica da su izmene u samom izvođenju bukvalno nepostojeće, iako je

bilo zaista mnogo mesta za unapređenje. Sve se odvija na apsolutno identičan način kao i u prethodnicima, što po nama teško da može da motiviše nekoga ko je proveo mnogo vremena uz njih da to opet ponovi. Sa druge strane, ako niste

u toj grupi, Football Manager Handheld predstavlja izuzetno dobar izbor – ovaj tip igre je kao stvoren za PSP, naročito zato što je prilagođen specifičnosti same platforme a i pojednostavljen tako da se u njemu mogu snaći i potpuni početnici.



Football Manager Handheld 2009

Za: mogućnost vođenja klubova iz više različitih liga, novi skinovi za menije izgledaju veoma lepo, ubacivanje 2D grafičkog endžina...

Protiv: ...koji je dovoljno bagovit da se ne možete oslanjati na njega. Izvođenje je praktično identično kao prethodnih godina

Cena: oko 30 evra

OCENA

70

PSP



SNK/SNK Playmore

Web: www.snkplaymoreusa.com/game_koforochi_psp.php

THE KING OF FIGHTERS THE OROCHI SAGA

autor: Vladimir Dolapčev

Prebrojati sve kompilacije igara koje je tokom prethodnih nekoliko godina objavio SNK Playmore bio bi zaista komplikovan posao. Njihovo najnovije izdanje ovog tipa u sebi objedinjuje prvih 5 delova The King of Fighters sage, koja zauzima izuzetno značajno mesto u istoriji borilačkog žanra. Objavljen 1994. za NeoGeo, Rolls-Royce među igračkim sistemima, KOF '94 je stekao ogromnu popularnost spajajući na jednom mestu veliki broj likova iz raznih SNK franšiza, a novi nastavci pojavljivali su se na godišnjoj bazi, sve do 2003. Pravi dragulj ove kolekcije je sigurno verzija za 1998. koje i dalje važi i za najbolju u serijalu, najviše zahvaljujući odličnom borbenom sistemu, ali i spisku od gotovo 40 karaktera. Za pohvalu je što se razvojni tim potrudio da ovo ne

bude samo klasičan port – umesto toga, napravljen i poseban set misija kojima otključavate dodatni sadržaj, poput muzike ili artwork-a, što će obradovati verne ljubitelje serijala. Kada je reč o kvalitetu grafike i zvuka, rekli bismo da je teško naći bilo kakvu zamerku. Bez obzira na nešto slabiju animaciju za današnje standarde, sve delove odlikuju sjajno dizajnirani likovi i vrlo maštovite pozadine, doduše uz nešto slabiju rezoluciju sprajtova. Nažalost, to za posledicu ima izuzetno dugačka učitavanja, pre, posle, pa čak i za vreme borbe, preko čega je vrlo teško preći. Ovaj nedostatak potpuno je anuliran ako kolekciju pokrećete direktno sa memorijske kartice, ali to već izlazi iz legalnih okvira. Bez obzira na sva ograničenja UMD medija i memorije PSP-a, posmatrajući druga

slična ostvarenja, sigurni smo da je SNK Playmore ovaj deo poslao mogao da uradi mnogo bolje, umesto što praktično sam podstiče pirateriju i kažnjava one koji su spremni da izdvoje novac za original. Još nešto na šta moramo da skrenemo pažnju jeste da će vlasnici prve generacije sistema imati vrlo ozbiljne probleme da izvedu specijalne poteze zbog samog d-pada, koji jednostavno nije prilagođen ovakvim ostvarenjima. I pored neospornog kvaliteta, ovu kolekciju je zbog dosta loše optimizacije za PSP vrlo teško preporučiti čak i okorelim fanovima serijala.



The King of Fighters The Orochi Saga

Za: grafika i zvuk identični kao na originalu, 5 sjajnih borilačkih igara na jednom mestu

Protiv: učitavanja su užasno dugačka i česta, praktično neigrivo na prvoj generaciji PSP sistema

Cena: oko 30 evra

OCENA

65

PSP/PS2/Wii



FALLOUT 3 RETRO MODDOVI

Igra: Fallout 3

Kontakt: www.nma-fallout.com/forum/dload.php?action=category&cat_id=66

<http://www.moddb.com/games/fallout-3>

www.fallout3nexus.com/downloads

autor: Uroš Miletić

Proveli ste 10-20 sati uz Fallout 3, videli ste i iskusili sve što ste mogli i sada razmišljate da li ga ukloniti sa vašeg PC-ja? Fallout kao franšiza postoji već više od decenije, što sa sobom donosi i nebrojeno mnogo fanova, među kojima će se uvek naći oni željni i sposobni da igru dopune sopstvenim idejama. Sekcija za modove u ovom broju Play!-a posvećena je tim istrajnim ljudima, koji su se potrudili da nedavno izdati Fallout 3 osveže i obogate prema svojoj zamisli.

Retro modove za Fallout 3 možemo podeliti u nekoliko kategorija. Na prvom mestu su modifikacije koje menjaju samu srž igre, poput Better Game Pace moda (reguliše količinu iskustva koju dobijate tokom igre, umanjujući onu dobijenu nakon borbe i uvećavajući nagradu za rešavanje zadataka), Karma Revamp (biće mnogo lakše dobiti lošu karmu i mnogo teže održati je na pozitivnom nivou), No Magical Enchants on Armor (samo ime objašnjava, uklanja "magične" efekte sa svih oklopa, osim sa power armora), Medicine and Edibles Revamped (modifikuje efekte i cene svih nelegalnih supstanci, kao i stimpak-ova) ili Remove Bobblehead Effects mod. Svima koji bi hteli da mehaniku igre iz Fallout-a 3 približe onoj iz originalna dva dela preporučili bismo i jednu gigantsku modifikaciju, pod imenom Welcome to the Wasteland. Ona sadrži sve prethodno navedene modove, ali i dosta drugih elemenata, koji će umnogome otežati ali i iz korena promeniti doživljaj prilikom igranja. Dobijanje novih nivoa i osobina regulisano je izbacivanjem par kritičnih veština, smanjenjem broja knjiga pomoću kojih povećavate sposobnosti i modifikacijom količine iskustva koju dobijate za različite postupke. Više se nećete saplirati o opremu na svakom koraku, dok ćete ujedno morati i da pripazite na sadržaj vašeg inventara, s obzirom da municija i lekovi više neće imati nultu težinu. Osećaj za vreme igranja nakon instalacije Welcome to Wasteland moda možemo uporediti sa onim iz S.T.A.L.K.E.R.-a, što znači inteligentniji pristup borbi, restrikcije u korišćenju sredstava za lečenje, kao i potreba da se neprestano trguje zarad namirnica i municije.

U drugu kategoriju spadaju vizuelne modifikacije, kojih u ovom trenutku baš i nema mnogo, ali verujemo da će u budućnosti uzeti primat među Fallout 3 modovima. Većini je smetao prevelik, nezgrapan i zelenkast igrački interfejs, stoga bismo vam preporučili kombinaciju Minimal UI i Items Description moda. Novi interfejs je sličan onome iz Fallout-a 1 i 2, dok će instalacijom Items Description-a svaki predmet u vašem inventaru imati kratak opis, izvučen iz priručnika koji se dobija uz originalnu igru. Ljubitelji prva dva dela obradovače dodaci poput Original Combat Armora, T-51B as Default Power Armor ili Enhanced Enclave Power and Tesla Armor, koji će postojeće oklope zameniti adekvatnijim (i krupnijim) modelima. Ukoliko biste hteli da eksperimentišete sa drugačijim modelima oružja, obavezno probajte Fatman Thermobaric Warhead ili AA-12 Combat Shotgun modove.

Poslednja grupa je posvećena zvučnim dodacima. I pored toga što u Fallout-u 3 postoji nekoliko radio stanica, iste veoma brzo kreću da se ponavljaju, te ste u kasnijim delovima igre gotovo prinuđeni da ih isključite. Ultimate Fallout 3 Music mod donosi novu muzičku podlogu, koja je većim delom sačinjena od numera iz originalna dva Fallout-a, kao i spin-off-a Fallout Tactics. Mod ni na koji način ne menja već postojeće numere, tako da je moguće kombinovati staru i novu muziku, u zavisnosti od vaših želja.

Modding zajednica je već izrodila toliko toga kada je u pitanju Fallout 3, dok budućnost izgleda još svetlija. Bethesda je već najavila tri komercijalna dodatka za svoj hit, dok je izdavanjem SDK pod imenom G.E.C.K. otvorila vrata svim perspektivnim autorima. Stoga u sledećem periodu očekujte dodatke poput novih misija, gradova, oružja ali i implementacije za sada nepostojećih elementata.







KONFEKCIJA RULZ

Pad cena notebook računara poslednjih godina ih je doveo u cenovnu kategoriju gde su konkurentni standardnim desktop računarima sa monitorom. Ipak, prošle godine, navalom „netbook“ računara koji su zaista jako jeftini počelo se postavljati pitanje da li će oni preuzeti primat na tržištu. Netbook-ovi, nažalost, pate od sličnih nedostataka u odnosu na notebook-ove, koje oni imaju u odnosu na desktop računare - manji ekran, manja tastatura nelagodna za duži rad, nemogućnost primene u baš svim oblastima i sl. Tako dolazimo do činjenice da je i dalje prisutna najjeftinija klasa notebook računara, koji su po performansama vrlo bliski desktop modelima, a ipak nude znatno više komfora nego netbook-ovi. Pravi primerak takvog pristupa je HP 550, naizgled sasvim običan, konfekcijski računar, ali sa dovoljno snage i odličnom cenom, upravo ono što treba većini korisnika.

autor: Miloš Heterović

HP 550 spada u trenutno najpopularniju kategoriju notebook računara sa dijagonalom ekrana od 15.4" i rezolucijom od 1280x800 piksela. Naravno, u ovoj cenovnoj klasi, ali i u poslovnoj primeni uopšte, je sasvim uobičajeno da grafički adapter bude integrisan tako da se susrećemo sa već proverenim rešenjem u vidu Intel Graphics Media Accelerator X3100 čipa. Procesor takođe dolazi od Intela, ali se radi o modelu sa dva jezgra – Core 2 Duo T5270 koji radi na 1.4 GHz i ima 2 MB keš memorije. Na testiranom računaru je bilo 1 GB DDR2 memorije, što je za današnje standarde malo,

tako da bi trebalo razmisliti odmah o nadogradnji na bar 2 GB, što zaista nije skupo. S obzirom da računar ne dolazi sa operativnim sistemom, možete se odlučiti između Windows Vista, Windows XP ili nekog Linux okruženja, gde će za poslednje dve opcije i ugrađenih 1 GB biti sasvim dovoljno za relativno komforan rad u većini aplikacija. Hard disk je kapaciteta 120 GB, što je je ok, a za ukoliko vam istoga ponestane možete osloboditi dodatni prostor snimanjem podataka na DVD±R/RW diskove preko ugrađenog optičkog uređaja.

Od mogućnosti za povezivanje tu su standardni 56K modem, kao i mrežna karta, ali i wireless konekcija po 802.11g standardu, kao i integrisani Bluetooth. Što se samih konektora, pored onih za slušalice i mikrofona, našlo se mesta i za 3 USB porta, što je napredak u odnosu na prethodne serije. Tu je takođe i čitač SD/MMC memorijskih kartica koji će svakako dobro doći s obzirom da su upravo to formati koje danas koristi najveći broj digitalnih foto aparata, mobilnih telefona i PDA uređaja.

Mora se reći da je HP550 vrlo udoban

Kontakt: HP,
www.hp.rs



za korišćenje i to mu je zaista glavna prednost u odnosu na netbook-ove, koji po sličnoj ceni nude skoro iste karakteristike. Naime, 15.4" ekran je zaista zadovoljavajuć i za duži rad, ali i za ozbiljno praćenje filmova i drugih multimedijalnih sadržaja. Tastatura je takođe pune veličine i vrlo dobra, tako da ni duže kucanje neće predstavljati napor. Touchpad tasteri su možda malo nezgodni i ponekad se dešava da dok kucate zakačite sam pad pa pomerite kursor, ali se to lako rešava onesposobljavanjem ovog uređaja kada znate da ćete duže kucati. Osim ove male zamerke rad na

HP550 računaru je sasvim uporediv sa prosečnim desktopom, odnosno njega lako možete koristiti i kao jedini računar na poslu ili u kući.

Suštinska prednost HP550 modela i u odnosu na netbook-ove i u odnosu na desktop računare je što od prvih ima mnogo bolju ergonomiju, a od drugih mnogo veću mobilnost. Naravno, to su mu ujedno i mane – u odnosu na prosečan netbook je sa svojih skoro 3 kg mnogo glomazniji, a i dalje nema sav komfor koji nudi desktop sa recimo 22" ekranom. Ipak, ovo je računar koji

lagodno možete koristiti kao jedini u kući, što nije slučaj sa netbook-om, dok će ipak zauzeti mnogo manje mesta nego desktop. U tom smislu HP550 možda jeste konfekcija, ali jako dobra konfekcija koja za vaš novac nudi tačno ono što vam treba.





Intel Core i7 940

Dame i gospodo, Nehalem! Najnova Intelova procesorska arhitektura prvi put je najavljena pre više od godinu dana kao nasljednik do sada aktuelnih Core 2 procesora, a napokon smo dočekali prve modele i ispitati kako se ponašaju u praksi.

Pre nego što se okrenemo konkretnom primerku, moramo znati osnovne razlike u odnosu na prethodnu generaciju.

Prvo, svi modeli su „monolitni“, odnosno sva jezgra (dva, četiri ili osam) nalaze se na istoj poluprovodničkoj podlozi i komuniciraju maksimalnom brzinom. Ovo nije bio slučaj sa svim Core 2 procesorima – samo su dvojezgarci radili ovako, dok su Core 2 Quad modeli u stvari bila dva Core 2 Duo sastavljena u isto pakovanje, pa se komunikacija između grupa od dva jezgra vršila FSB magistralom preko severnog mosta na ploči, odnosno na nižoj frekvenciji nego što radi sam procesor, čime su se plaćali određeni brzinski penali. U praksi su ova usporenja bila gotovo neprimetna zbog efikasne arhitekture, dok je konkurencija, i pored prirodnog quadcore dizajna, beležila slabije performanse na istim frekvencijama.

Druga razlika je jako značajna: front side bus veza između procesora i severnog mosta zamenjena je novim QuickPath

Interconnect (QPI) interfejsom, koga je Intel razvio kao odgovor na AMD-ov HyperTransport, uvidevši da bi FSB vrlo brzo mogao postati slaba karika celog sistema. Za razliku od FSB-a koji je predstavljao „kičmu“ sistema, QuickPath arhitektura je point-to-point orijentisana – na jednoprocorskom sistemu koristi se jedan 20-bitni QPI koji prenosi ukupno 42 signala, sa teoretskim protokom od 25.6 GB/s, što je tačno duplo više u odnosu na FSB koji radi na 1600 MHz i koji se koristi kod X48 čipseta i najjačih Core 2 procesora. Nova veza traži i novi severni most, a jedini koji se sada može koristiti sa Core i7 procesorima je Intelov X58 koji nije kompatibilan sa prethodnom generacijom.

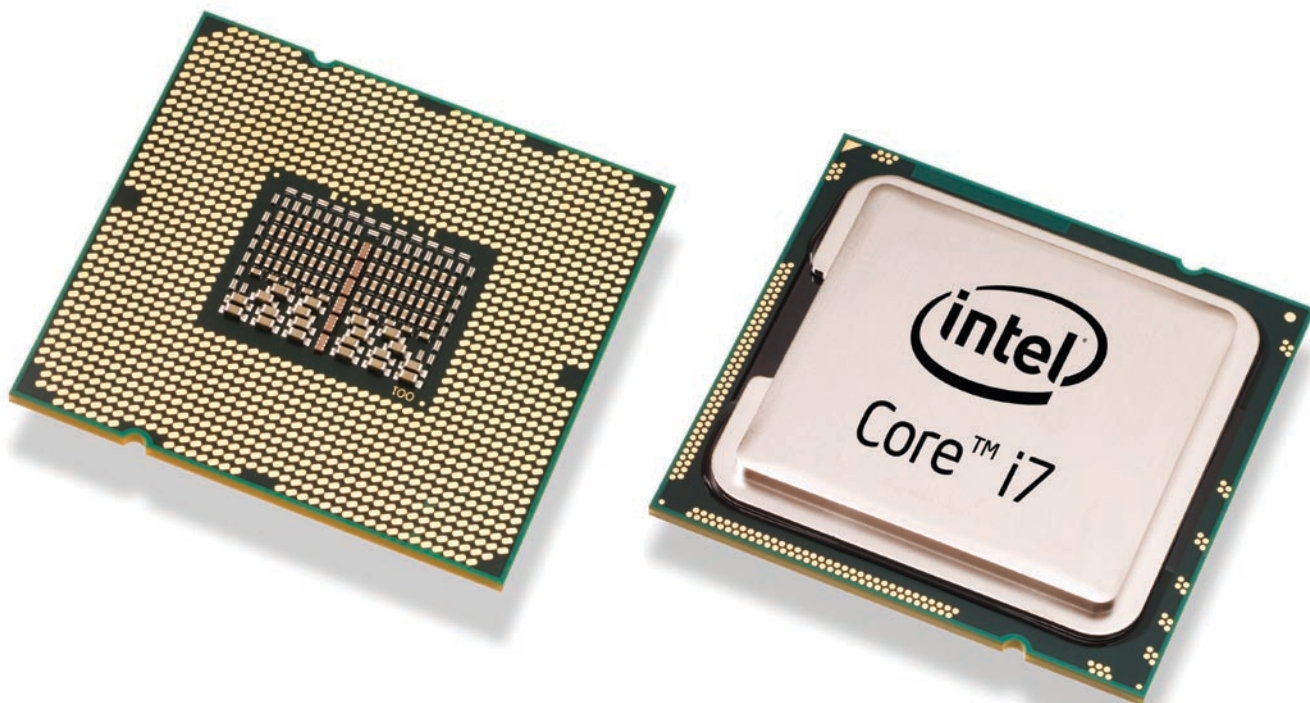
Treća novina je integrisani trokanalni DDR3 memorijski kontroler. Svaki kanal podržava jedan ili dva DIMM slota za DDR3 memorijske module, pa će od sada biti potpuno prirodno vidati tri grupe po dva slota na novim X58 pločama, kao i DDR3 RAM komplete od 3 i 6 GB koji su se već pojavili u prodaji. Kontroler ne podržava druge tipove memorije, a nema

ni mehanizme za korekciju grešaka što je potrebno u serverskom okruženju. Inače, kontroler je, zajedno sa keš memorijom, lociran na istoj poluprovodničkoj pločici sa procesorskim jezgrima, što ponovo eliminiše potencijalna usporenja koja bi mogla nastati „eksternom“ komunikacijom između procesorskih komponenti.

Četvrto, vratio se Hyper-Threading. Ovu tehnologiju Intel je predstavio sa Pentium 4 generacijom procesora čime se omogućavalo nešto brže izvršavanje dva procesna threada na istom jezgrou nego u slučaju naizmeničnog izvršavanja tih threadova. Intel ovo nije ubacio i u Core arhitekturu, koja je izvedena iz Pentiuma M, nasljednika Pentiuma 3, ali je mehanizam vraćen u novu generaciju, pa operativni sistemi prijavljuju mogućnost simultanog izvršavanja osam threadova na četvoroezgarim Core i7 modelima.

Ostatak nije toliko „ground-breaking“: novi procesori koriste i novo podnožje označeno kao LGA 1366 (poznato i kao „Socket B“), fizički i električno nekompatibilno sa prethodnim LGA 775 (zvanično „Socket T“). Inače, ove brojeve označavaju broj kontaktnih pinova na procesoru. Dalje, svako procesorsko jezgro ima po 256 kB drugostepene keš memorije, dok je trećestepeni keš deljen i ima ga u količini dva do tri puta većoj

Kontakt: Intel
www.intel.com



od broja jezgara, u megabajtima (na modelima koji su se do sada pojavili ima 8 MB). Ubačeni su SSE 4.1 i SSE 4.2 setovi instrukcija, odnosno ukupno 54 nove instrukcije koje procesor može izvršiti, a postojeći Core i7 modeli proizvode se u 45-nanometarskom procesu, istom koji je korišćen i za Penryn varijante Core 2 procesora.

Intel za sve ovo kaže da rezultuje do 1.25 puta bržim single-threaded izvršavanjem i do čak 2x bržim multithreaded izvršavanjem procesa pri istoj potrošnji u poređenju sa Penrynima, odnosno do 20% ukupnim boljim performansama poredivši „klok za klok“ za prethodnom generacijom.

A sada, praktična primena – na test smo dobili „Bloomfield“ model Core i7 940 koji radi na 2.93 GHz. Osnovni takt iznosi 133 MHz, množilac je 22, potrošnja se kreće do 130 W, a QPI veza radi na 2.4 GHz i ostvaruje

najviše 4.8 GT/s. Takođe, memorijski kontroler podržava DDR3 module na najviše 1066 MHz, dok smo mi za test koristili tri Kingmax modula od po 2 GB, koja mogu da rade na najviše 1.6 GHz. Procesor smo koristili na Biostarovoju ploči sa X58 severnim i ICH10R južnim mostom, čiji opis takođe možete pročitati u ovom broju.

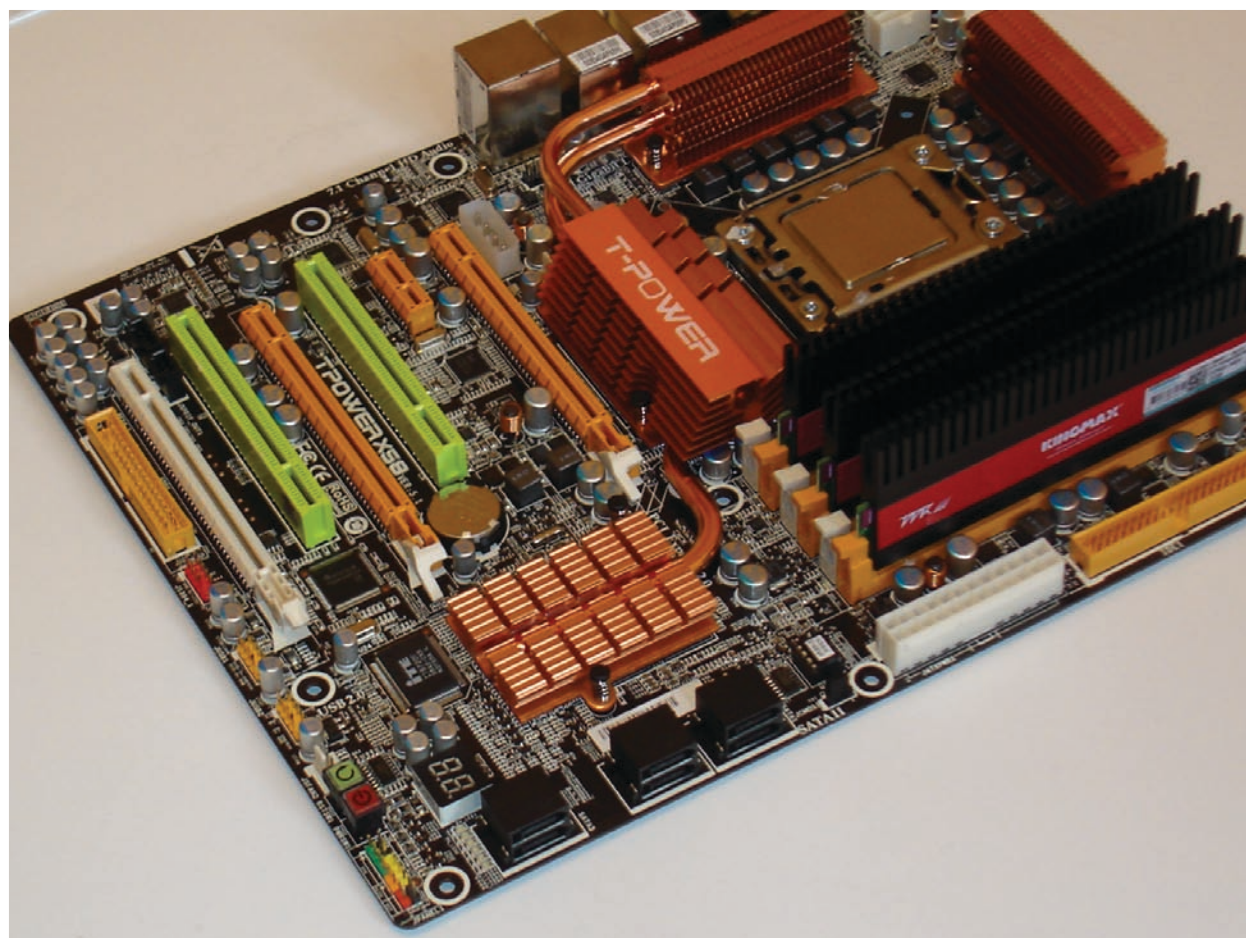
Nažalost, nismo imali adekvatan četvorोजezgarni Core 2 Quad pri ruci kako bi uporedili performanse novog i starog procesora pri istom taktu, ali letimičan pogled na rezultate govori da je Core i7 940 izuzetno jak procesor, gledajući čisto sirovi „computing“. Recimo, u poređenju sa našom Core 2 Duo mašinom na istoj frekvenciji, WinRAR je ostvario čak četiri

puta bolje rezultate. Ostaje još samo pitanje da li se sve ovo isplati. Odgovor za sada je – ne. Core i7 940 košta preko 500 dolara na količine na hiljadu komada, dok gigabajt najjeftinije DDR3 memorije košta četiri puta više od mainstream DDR2 modula istog kapaciteta. Još gore, DDR3 na 1066 MHz je u praksi nešto sporiji od DDR2 na 1066, zbog većih latencija, tako da treba sačekati da se cene slegnu umesto zatrčavati se na kupovinu sistema baziranog na novoj platformi, pogotovo iz razloga što su najjači Core 2 četvorोजezgarni i dalje više nego dovoljni za gotovo svaki posao koji vam može pasti napamet na računaru. Zato ovde apsolutno važi ona narodna „strpljen-spašen“.



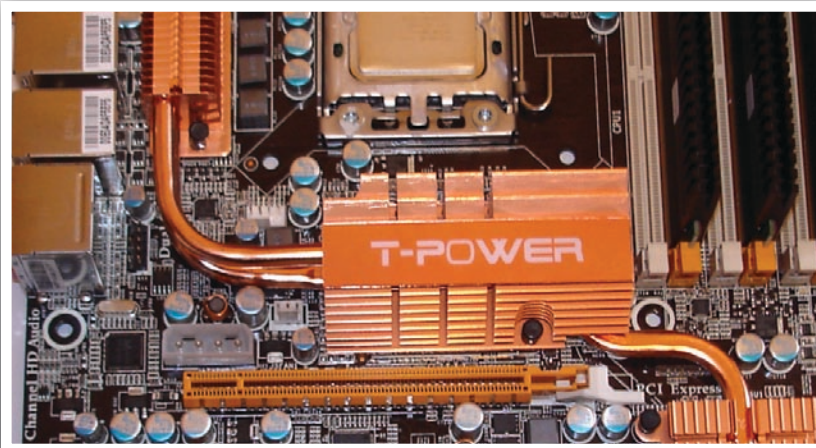
Intel Core i7 940

Radna frekvencija	2.93GHz
3Dmark06 CPU	3959
PCMark05 CPU	8341
PCMark05 Mem	8739
Sandra 2009.SP2	
CPU	41.86 GIPS, 39.66 GFLOPS
Multimedia	"73.89 Mp/s (Int. x8), 53.8 Mp/s (Float x4), 29.37 Mp/s (Double x2)"
Memory	18.97 GB/s (Integer), 18.96 GB/s (Float)
WinRAR 3.80	3095 kB/s
7-Zip 4.62	9026 MIPS



Biostar T-Power X58

Biostarove ploče u poslednjih godinu i nešto dana, od kako su na našem tržištu, postale su jako primamljiv izbor među entuzijastima sa ograničenim budžetom, pošto su po povoljnoj ceni nudile gotovo isto što i dosta skuplji modeli. Tako su, sa odličnim odnosom performansi i cena, lako pronašle mesto na našem kompjuterskom tržištu, a kompanija je takođe pratila novotarije iz AMD-a, nVidie i Intela i izbacivala modele sa najnovijim čipovima. Takav je slučaj i sad – novi Intelov X58 čip našao je svoje mesto i na novom Biostarovom modelu, pa smo na test dobili primerak Tpower X58 ploče namenjene najnovijim desktop procesorima Nehalem arhitekture, odnosno Core i7 modelima.



Kontakt: Telix
www.telix.rs

ASUSROGRampageFormula

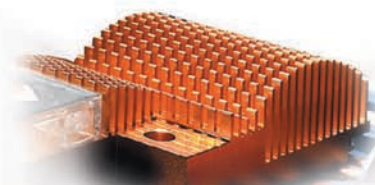
Inovativni Pin-Fin Dizajn za bešumno i efikasno hlađenje

Inovativni dizajn za bešumno i efikasno hlađenje.

Sa reputacijom koja zahteva najbolji overkloking za igranje, ASUS, proizvođač igračkih matičnih ploča visokih performansi proizveo je model koji će zadovoljiti svaku Vašu igračku potrebu - ROG Rampage Formula. Opremljena inovativnim overklok opcijama kao što su ekskluzivna CPU Level Up Tehnologija, kao i nova Pin - Fin dizajn termalnog modula za efikasno hlađenje, ova vrhunska matična ploča obezbeđuje najbolje performanse za ekstremno igranje i overkloking.

Bešumno hlađenje sa ekskluzivnim Pin Fin termalnim modulom

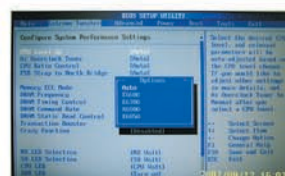
Novi Pin - Fin termalni dizajn prevazilazi fenomen "graničnog sloja" obezbeđujući efikasan protok vazduha koji unapređuje ukupne termalne performanse u poređenju sa klasičnim rešenjima sa toplotnim cevima. Jedinstveni dizajn takođe sadrži i povećanu površinu za razmenu toplote - koja omogućuje najefikasniju toplotnu disipaciju, pri tom smanjujući temperaturu sistema sa manjom brzinom ventilatora i manje buke, stvarajući tiše radno okruženje.



Efikasna disipacija toplote sa Pin Fin termalnim modulom

CPU Level Up za instant ubrzanje

Ekskluzivna CPU Level Up tehnologija omogućuje Vam da jednostavno ubrzate performanse procesora bez mnogo znanja o overklokingu ili eventualnih dodatnih troškova. U samo tri jednostavna koraka (uđite u BIOS, odaberite željeni nivo ubrzanja i samo restartujte sistem). Ova inovativna tehnologija našla se na listi Deset najboljih tehnologija i trendova 2007. godine na sajtu Extremetech



Jednostavno ubrzanje sa CPU Level Up tehnologijom

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

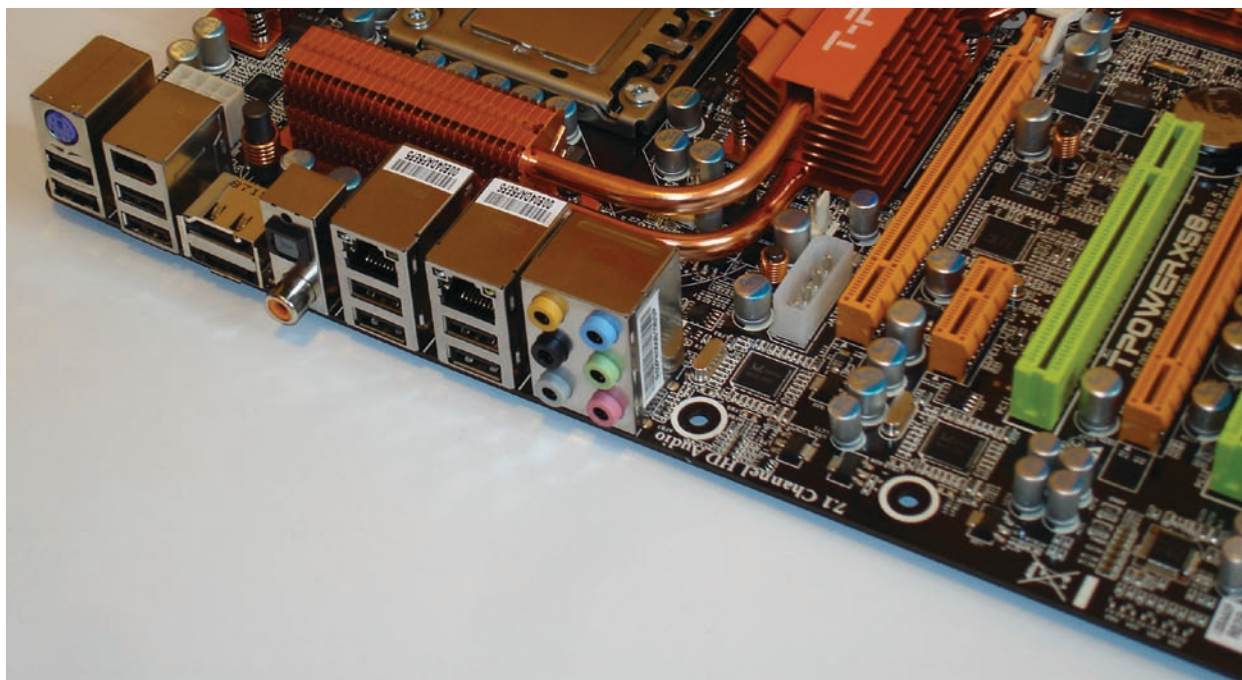
www.logitech.com



Logitech

Designed to move you™





autor: Ivan Todorović

Ploča je punog ATX formata i opremljena je po poslednjoj „modi“. Kao što smo rekli, glavnu elektroniku čine X58 severni i ICH10R južni most („R“ označava podršku za RAID), dok je procesorsko podnožje LGA 1366, u koje se ne mogu ubaciti procesori za LGA 775. Isto važi i za procesorske kulere, ali su mnoge firme već spremile adaptere – konkretno, mi smo ovde koristili Cooler Master Hyper Z600 kuler namenjen Core 2 modelima, zajedno sa Cooler Masterovim adapterom kojim je montaža na LGA 1366 bila vrlo jednostavna.

Dalje, tu je šest memorijskih slotova za DDR3 module, a nalepnica preko njih kaže da svaki drugi, počev od najdaljeg od procesora, mora biti popunjen. Osim toga, jedini drugi način je svih šest popunjenih slotova, tako da na ovoj ploči nema previše „žongliranja“ sa memorijom. Na testu smo koristili Kingmax module od po 2 GB, deklarisanе za najviše 1600 MHz, ali su zbog memorijskog kontrolera ugrađenog u procesor radili tek na 1066 MHz. Najveći pojedinačni modul koji svaki slot može da primi može imati kapacitet 4 GB, što u zbiru omogućava do sada neverovatnih 24 GB RAM-a. Moduli sa korekcijom grešaka nisu podržani.

Pozadinski panel ima svega i svačega: čak osam izvedenih USB 2.0 portova, PS/2 konektor za tastaturu, Firewire (IEEE 1394) priključak, dva eSATA konektora

(pošto je eSATA sve češće korišćen način povezivanja eksternih diskova) i dva konektora za gigabitni LAN. Naravno, šest stereo džekova za 7.1 zvuk se podrazumeva, a za sam zvuk brine se Realtekov ALC888S „high-definition“ čip.

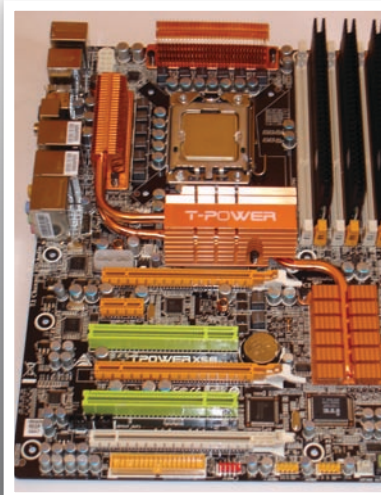
Osim dva izvedena eSATA konektora, na ploči je još šest SATA II komada. Južni most, odnosno JMB363 kontroler u njemu, podržava i vezivanje diskova u RAID 0, 1, 5 i 10 konfiguracije, a u BIOS-u se kontroler može namestiti u IDE, RAID i AHCI režim (što je bitno pri instalaciji određenih verzija operativnih sistema).

Interesantan novitet koji je X58 čip doneo jeste podrška za oba multi-GPU sistema veze koja postoje na konzumentskom tržištu – AMD-ov CrossFire i Nvidijin SLI. Na gornja dva slotra rade svih šesnaest PCI Express linija, dok donji omogućava četiri. Kod CrossFire veze, koriste se gornja dva slotra i tada oba rade kao 8x.

Luksurnija oprema karakteristična za Tpower seriju obuhvata displej za dijagnostiku koji signalizira status i potencijalne probleme (lista kodova nalazi se u pratećem uputstvu za ploču), dok su, već standardno, na ploči ugrađeni „power“ i „reset“ tasteri, tako da može raditi i bez ubacivanja u kućište. Svi kondenzatori su „solid“ tipa i potrajaće duže od običnih elektrolita, a naponska sekcija i severni most povezani su toplotnom cevi radi

ravnomernije disipacije toplote.

U paru sa pločom koristili smo novi Core i7 940 na 2.93 GHz, o čijim rezultatima možete čitati u susednom tekstu. Što se tiče same ploče, nemamo nikakvih kritika – korektna izrada, solidan rashladni sistem i dovoljno prateće opreme i kablova. Uz odgovarajuću cenu Tpower X58 neće imati problema sa pronalaženjem kupaca na našem tržištu, ali će to pre svega zavisiti od cene procesora i memorije koji su daleko od povoljnih, pošto se na X58 ploče ne mogu ugraditi ni Core 2 procesori niti DDR2 memorija. U svakom slučaju, Biostar je ponovo uradio dobar posao.





Logitech MX1100

Na našem testu se našao jedan od trenutno naprednijih kompjuterskih miševa na tržištu, Logitech-ov MX 1100. Dakle, ako tražite neko jeftino rešenje sa manje naprednim funkcijama, ovo nije komad hardvera za vas, mada šezdesetak evra za ovakvu komfornu stvarčicu možda generalno i nije tako mnogo. Radi se o bežičnom, laserskom mišu sa više funkcionalnih tastera i velikim mogućnostima podešavanja.

autor: Vladimir Kosic

Uz MX 1100 dobićete još i CD sa softverom, koji bi obavezno trebalo instalirati kako bi imali sve moguće opcije koje ovaj uređaj nudi. Naravno, u paketu se nalazi i mali USB „dongle“, koji kreira vezu kompjutera i miša. Veza je „wireless“ tipa (2,4 GHz) što će vam omogućiti veliku slobodu pri radu. Takođe, pomoći će vam i čak deset različitih tastera – dva standardna, centralni rotirajući točkić sa funkcijom levog i desnog skrola, tasteri sa leve strane levog klika (originalno podešeni za izmenu nivoa DPI), tasteri na levoj strani uređaja, kao i jedan sakriveni koji se nalazi otprilike na sredini palca kada. Softver koji ste prethodno instalirali će vam omogućiti da izmenite funkcije za sve ove tastere (osim primarna dva), što će kasnije doprineti mnogo komfornijem radu. Neke od funkcija tako npr. mogu biti zumiranje dokumenta, selekcija aktivnog prozora, jačina zvuka, promena numere itd. Pored mogućnosti da se menja osetljivost kurzora (DPI), što je retka funkcija za miša

koji nije strogo „igrački“ nastojen, tu je i dugme koje reguliše rad skrol-točkića. Kada je u baznom položaju, rotiranje je standardne brzine, precizno, dok se u drugom položaju točkić praktično oslobađa i skrol postaje veoma brz. Veoma pametno rešenje, već viđeno kod prethodnih modela, ali ga treba naglasiti.

Laserska tehnologija i mogućnost finog podešavanja (čak i „u hodu“) čine ovaj uređaj vrlo kvalitetnim. Tu naravno treba dodati i standardan Logitech-kvalitet izrade i finalne obrade, ali i izuzetnu ergonomiju koju ovaj miš poseduje. Nažalost, ona se odnosi isključivo na korisnike koji se služe desnom rukom, za levoruke je korišćenje diskutabilno. Možda će neko reći da mu je mana i to što koristi dve klasične AA 3,5V baterije, ali je barem zato odlično odrađen sistem praćenja koliko su te baterije pune. Ovaj miš inače koristi vrlo malo električne energije, te će vam par dobrih, alkalnih baterija sigurno trajati nekih 6 meseci, ali uz to u okviru

priloženog softvera možete vrlo precizno pratiti koliko će vam te baterije trajati, mereno u danima. Čak i da zaboravite to da proverite, mala signalna lampica će zasvetleti na samom mišu i obavestiti vas kada su baterije pri kraju.

U korišćenju, MX 1100 se pokazao zaista izuzetnim, gde opcija promene osetljivosti (od 400 do 1600 dpi) zaista može pomoći, kako pri korišćenju nekih od složenijih aplikacija, tako i pri igranju. Tasteri su vrlo precizni, sa dobro odmerenom dozom otpora, a centralni taster nikada neće slučajno aktivirati levi ili desni skrol. Na kraju se može samo konstatovati da je Logitech MX 1100 sjajan bežični, laserski miš, koji nije striktno namenjen igračima, ali je dovoljno dobar da se čak i u toj sferi može bez problema snaći. Sa cenom od oko 60 evra, nije najjeftinije ali je možda trenutno najbolje rešenje za one koji dosta svog vremena provedu sa svojim PC računom.

Kontakt: Logitech
www.logitech.com





Magazin

IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama






LittleBIGPlanet™

Od novembra na Playstation® 3 konzoli.

www.littlebigplanet.com



CT Computers

Member of
ComTrade Group

Autorizovani distributer za Srbiju
rs.playstation.com



This is living

PLAYSTATION 3



steelseries
professional gaming gear



**WHERE
SHOPPING
IS FUN**
www.game-s.rs



kompletan steelseries program

gameS

kompletan steelseries program

GameS d.o.o.

Lanac specijalizovanih radnji za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

GameS Beograd
Dečanska 12,
Tel/Fax: 011/3345 062
decanska@game-s.co.yu

GameS Novi Sad
TC "Sad Novi Bazaar",
Bul. Mihajla Pupina 1,
Tel.: 021/521 357
bazaar@game-s.co.yu

DeltaCity
GameS Delta City
Jurija Gagarina 16,
Tel.: 011/3129 552
city@game-s.co.yu

USKORO NA JOŠ PAR LOKACIJA!

NINTENDO DS.

PlayStation.2

Wii.



PC

PSP

PLAYSTATION 3

XBOX 360.

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo. Playstation 2, Playstation Family, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.